

BUSINESS SUR MSX

SOFT CALC/
SOFT MANAGER

SONY

HARA KIRI !

MEMORY

GAGNEZ DE
LA MEMOIRE

ENJOY MORE!

Konami

LISTING

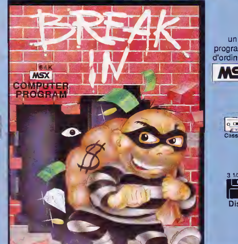
20.000 K SOUS
LES MERS



Avril-Mai 1987 - N° 3 - 19 Francs

LES NOUVEAUX LOGICIELS D'EAGLESOFT.





un programme d'ordinateur **MSX**

créé par

Cassette



Que le rêve devienne réalité: faste et richesses libres d'impôts. Break in! Enfoncez les portes, l'une après l'autre. Sortez de votre train-train. Break In... et devenez riche!





Eaglesoft Software Publishers • B.P. 3111 • 2301 DC Leiden • Pays-bas.

SOMMAIRE

NEWS
Toute l'actualité MSX, Sony, Aackosoft, Konami...

TESTS
Les jeux les plus fous, explorés à fond !

BD

TOP SECRET

EVASION

LE COIN DU PRO
Mettez votre MSX au travail avec des logiciels utilitaires !

TECHNIQUE
Savez-vous exploiter toutes les possibilités du MSX ?

LISTING
20.000 K SOUS LES MERS

38 ABONNEMENT

MSX NEWS est édité par SANDYX S.A. au capital de 250 000 F
89, rue de Charenton, 75012 PARIS.
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Jean-Michel Maman
Fabrication : Isabelle Berté
Mise en page : Sophie Brunel
Abonnements : Marie-Aude Kreis
Administration : Isabelle Berté
Rédacteurs techniques : André Schmitt, Daniel Ravez, Didier Lagrue, Frédéric Hoang.
TNT BOYS (Tireurs - Noteurs - Testeurs) :
Mehdi Alloula, Jean-Claude Longin, Jean-Michel Janier-Dubry, Michel Andrieux.
Composition : E.R.G.O. - 43.48.64.60
Photogravure et impression : Imprimerie BOREL - 26, avenue Michel Bizot, 75012 PARIS.



Le second souffle du MSX !
Les super megaroms du Japon tastées en exclusivité dens MSX NEWS n° 4 !
En vente le 15 juin prochein

SUPER RAMBO SPECIAL, cartouche megarom MSX 2 (déjà disponible)

L'OISEAU DE FEU, splendide cartouche Konami, megarom MSX 2

HOLE IN ONE SPECIAL, cartouche Hal megarom MSX 2 (disponible prochainement)

KING KONG, cartouche Konami megarom MSX 2

DAIVA, exceptionnel jeu de simulation de guerre spatiale en disquette MSX 2

SAMOURAI, cartouche Konami megarom MSX 2

Rêve ou réalité ? Le Sony HB-F1 et le Panasonic A1 photographiés dans les rues de Paris !

EDITO

Eh oui, vous l'avez entre les mains : le MSX NEWS nouveau est sorti ! Un véritable magazine, vendu en kiosque et chez tous les (bons) marchands de journaux, pour combler les adeptes et les fanatiques du MSX.
Une sortie attendue, vous pouvez le croire. Au départ, nous avons voulu diffuser MSX NEWS juste par abonnements. Une bonne idée sans doute, puisque nous avons vite croulé sous les demandes : les numéros 1 et 2 sont partis comme des petits pains ! Un tel succès demandant confirmation, il fallait passer à l'étape supérieure : c'est fait. D'autant que la presse micro a une fâcheuse et injuste tendance à se désintéresser du MSX, en oubliant les qualités graphiques, sonores, et la facilité d'utilisation exceptionnelle de ce standard informatique...
Enfin, tant pis ! Si le vrai succès du MSX tarde à se dessiner en France, c'est peut-être parce qu'il ne nous a pas encore livré tous ses secrets et ses extraordinaires nouveautés, déjà répandus au Japon et dans d'autres pays d'Europe. Alors vous êtes sauvés : MSX NEWS vous présentera tous les deux mois (le 15, n'oubliez pas !) tous les nouveaux logiciels - cartouches, cassettes, disquettes, jeux, utilitaires, professionnels - que vous attendez, en exclusivité ou en avant-première. Plus des listings, des trucs techniques, des secrets de jeu, des bancs d'essai, des interviews, etc., etc. Bref, toute l'information dont vous avez besoin pour explorer pleinement, avec nous, l'univers MSX !

Cette page est la vôtre ! Nous attendons avec impatience vos questions, vos avis, vos états d'âme, et aussi vos colères !

Pas content

Monsieur,
J'ai reçu avec plaisir le premier numéro de MSX NEWS et l'ai lu avec intérêt, en particulier l'article sur MSX DOS. J'espère que votre revue va s'épaissir et comportera la classique rubrique du courrier des lecteurs dont on sait qu'elle revêt souvent un caractère de défense des consommateurs. J'y contribue donc.
Othello compétition de chez Vifi-International refuse le coup en arrière sur mon MSX2 SONY HB F500F. C'est le principal intérêt de ce programme par rapport à Challenger de Cobra Soft. Du coup, les amateurs de Reversi-Othello pourront s'en passer.
Le programme de traitement de texte de chez Infogrames affiche sur 80 colonnes sur MSX2 : c'est beau, très beau, mais il n'imprime plus, c'est fâcheux...
La cartouche LOGO coûte 890 Francs et est destinée aux enfants en particulier, jeunes, voire très jeunes. Mais, si votre clavier est en AZERTY ils devront écrire le texte en minuscules et "shifter" allegrement pour obtenir les chiffres. Pour les crochets, il feront SHIFT+CODE+ parenthèse. Et après toutes ces explications, ils demanderont à Papa un autre programme ! Leur papa ajoutera que les disquettes ne fonctionnent qu'en MSX 64 Ko et que la cartouche ne reconnait pas les RAM situées en slots étendus. Donc, possesseurs de SONY HBF500F, veuillez acheter une extension mémoire...1500 F pour programmer en LOGO ! C'est malheureux, parce que le programme est très bon et que la visualisation de la tortue est parfaite, spécialement pour les plus jeunes. (Le programme a été mis au point au Québec... ils parlent français là-bas mais tapent QWERTY...).
Denis KRIEGER
CHARLEVILLE-MEZIERES

Logiciels hors-jeu

Monsieur,
Félicitations pour votre revue, très bien faite et intéressante. Mais vous n'apportez des renseignements que sur les logiciels de jeux. Serait-il possible d'avoir des analyses identiques concernant les logiciels utilitaires ?
Yves-Marie VOIMENT
CALAIS

Réponse : Cher Monsieur, ce numéro 3 doit sans doute vous satisfaire. Soft Calc, Soft Manager, et Computer Mates sont des utilitaires d'excellente qualité auxquels nous consacrons la place qu'ils méritent. Croyez bien que nous ne négligeons pas ce genre de logiciels, indispensables aux utilisateurs du MSX.

Boum !

Je voudrais vous poser une question au sujet de Rambo : j'ai trouvé l'hélicoptère, je décolle moi et le pilote, et après avoir dirigé l'hélicoptère, l'aventure se finit toujours par un missile et BOUM !
Pensez à vos lecteurs qui ne dorment plus la nuit à cause du Vietnam !
En espérant que vous allez trouver remède à mes insomnies, recevez, Monsieur, mes sincères salutations.
P.S. : Votre journal est super !
Georges LHEUREUX
MAREUIL SUR AY

Réponse : Avis aux amateurs ! Si vous êtes bloqué et découragé dans un jeu, n'hésitez pas à nous écrire. Nous pouvons connaître la solution (mais pas toujours -eh oui, nous ne savons pas tout...) et dans ce cas, nous vous la donnerons généreusement ! Mais d'autres lecteurs peuvent aussi vous aider : qu'ils nous envoient leurs trucs et solutions, nous les publierons aussitôt pour le bien commun. Un bon moyen de dialoguer si vous vous sentez un peu seul devant votre MSX.



Ecrivez-nous à MSX NEWS, COURRIER DES LECTEURS, 89 rue de Charenton 75012 PARIS. Vous pouvez aussi nous envoyer des petites annonces (ventes, achats, échanges, clubs, etc...).

SONY FAIT HARA KIRI !

**Il était une fois ... fin février 1987, le seigneur SONY FRANCE qui avait un stock d'ordinateurs HB-700F.
Un petit stock : environ 1200 pièces.**

Une chaîne de grands magasins lui fit alors la proposition de lui acheter tout ce stock... mais à un prix dérisoire, situé en dessous du prix de revient de la machine. Et c'est alors, oyez braves gens, qu'au lieu d'éclater d'un rire pantagruélique et d'envoyer promener l'outrecuidant d'une grande tape dans le dos, eh bien... eh bien... SONY FRANCE a dit oui ! SONY FRANCE a bradé en quelques jours son image de marque et son stock d'ordinateurs MSX2.
Au dernier moment quand même, J-M Quercy, de chez SONY, alla rendre visite à quelques fidèles clients, histoire de leur laisser quelques miettes du partage indélicat d'un gâteau indigeste : MSX VIDEO CENTER et la FNAC pourraient quand même acheter quelques pièces. Et encore, les machines promises ne furent pas toutes livrées...

Officiellement SONY FRANCE n'arrête pas le MSX.

mais en fait c'est tout comme. Mais... le plus drôle de l'affaire, c'est qu'en fait le MSX se porte mieux que jamais.
Revenons un peu en arrière : en decembre 85, MSX VIDEO CENTER avait décidé de prendre le risque de se spécialiser entièrement sur le MSX, arrêtant la commercialisation, entre autres, de l'Amstrad, qui se vendait alors comme des petits pains. Certains avaient, à l'époque, crié à la folie... Aujourd'hui le magasin ne désemplit plus, les programmes n'ont jamais été aussi nombreux, les nouveautés pleuvent comme une tempête de grêle, et le parc de logiciels commence à être particulièrement conséquent. Ce magasin, qui faisait tenir auparavant Atari, Commodore, Amstrad, Spectrum et Oric, en plus de MSX, dans le même espace, est aujourd'hui rempli à ras bord uniquement de MSX ! (Une nouvelle présentation des pochettes de jeux est d'ailleurs mise en place car il devenait impossible, autrement, de présenter tous les logiciels disponibles.)

Alors, pourquoi SONY FRANCE a-t-il paniqué ?

Mystere et boule de gomme... Habitués sans doute à être souvent les premiers en hi-fi, télévision, walkman et autres compact-disques, n'ont-ils pas supporté de ne pas avoir un succès éclatant en micro-informatique ? Remarquez, sans être Madame Soleil, la premiére personne venue aurait pu leur prédire l'avenir et leur éviter bien des soucis. L'équipe de SONY FRANCE Informatique était, en effet, composée en tout et pour tout de deux personnes pour toute la France ! Faut quand même pas rêver... S'il est vrai que PHILIPS Informatique joue souvent au Père Noël en proposant des prix de têtes à longueur d'année, chez SONY, apparemment, on y croit encore au Père Noël ! Question victoire éclatante, c'était forcément perdu d'avance avec des concurrents qui mettent sur le terrain des dizaines, voire des centaines de personnes.
It's a Sony yes, but also en France it's an Amstrad, Atari, Thompson, Apple, compatible P.C et j'en passe ! Et quand on part mettre le feu au lac, mieux vaut ne pas oublier ses allumettes... Et puis aussi, il y eut le rapport JFK...
Cet organisme communique aux grosses entreprises concernées les résultats d'études statistiques.
Les chiffres de janvier 87 ont, semble-t-il, fait tilt chez SONY. Les voici : en 1985, 500 000 ordinateurs se sont vendus en France. En 1986 : 400 000. Les prévisions pour 1987 se situent entre 270 000 et 350 000. La grande descente, donc.
Voici maintenant les chiffres et prévisions de ventes de magnétoscopes en France (1986 : 780 000, 1987 : 1.110.000, 1988 : 1.120.000), puis celles de camescopes (1986 : 70 000, 1987 : 90 000, 1988 : 120 000). Progression constante, comme on le voit.
La hi-fi reprend, elle aussi, un second souffle grâce au compact-disque, domaine où SONY est également, avec PHILIPS, en position de leader.
Lorsque l'on prend toutes ces données en considération, le marché de la micro-informatique familiale, avec ses guerres des prix impitoyables et son incertitude permanente, ressemble en comparaison à un chemin de croix pour masochistes. De là à l'abandonner purement et simplement, la tentation est grande. Seulement fallait-il le faire de cette manière ? N'est-ce pas un grand manque de considération à l'égard de ceux qui, par exemple, ont payé 7 000 F pour un HB-500F, il n'y a pas si longtemps ?

Juste au même moment, sort chez Robert Laffont, la biographie de Monsieur SONY : Akio Morita. L'inventeur du Walkman raconte comment, petit ingénieur en physique de l'après-guerre, il a fait passer SONY du stade artisanal à celui de multinationale.
Ce n'est apparemment pas avec des méthodes comme celle que nous voyons ici...
La micro-informatique, en général, se porte mal. La guerre des prix est trop forte, les marges bénéficiaires des fabricants sont trop réduites pour continuer à intéresser les multinationales, et les marques moins puissantes sont plus fragiles, ayant les reins moins solides. Même Amstrad se vend beaucoup moins bien qu'il y a un an, et les pronostics actuels ne sont guère encourageants.
Pourtant, pendant ce temps-là, au Japon, le MSX se porte bien et regorge de nouveautés ! Et là-bas les produits SONY sont alive and well, il suffit donc de les importer !
Allons, séchez vos larmes, reprenez votre souffle et courez vite à l'article "SONY sans SONY", vous verrez que l'avenir n'est pas si sombre que ça !



SONY SANS SONY

La Sonissensoni pourrait être un nouveau saucisson, une nouvelle danse, un nouveau procédé sensorround pour avoir encore plus peur dans les cinémas (Cf l'article "Les monstres attaquent !"), eh bien non ! En fait il s'agit de l'après SONY FRANCE Informatique, où comment les gens qui travaillent vraiment pour le MSX vous préparent l'avenir de vos ordinateurs adorés.

Les ordinateurs

SONY FRANCE n'importe plus d'ordinateurs MSX du Japon ? Ce n'est pas grave, des pourparlers sont actuellement en cours là-bas pour que le SONY HB-F1 trouve un nouvel importateur. Ce MSX 2 a d'abord un look d'enfer avec ses deux couleurs rouge et noir ! Ensuite, il possède le gimmick suivant : un contrôleur de vitesse qui permet d'accélérer ou de ralentir les jeux. Génial ! Et tertio, il est vendu sans lecteur de disquettes et proposé à un prix très intéressant.
Il s'adressera à tous ceux qui possèdent déjà un lecteur de disquettes, à ceux qui voudront surtout utiliser les cartouches megarom MSX 2 (il y en aura beaucoup en 87), ou à ceux qui souhaitent fractionner leur achat et acquérir le lecteur de disquettes ultérieurement

(Il est d'ailleurs possible qu'un lot de drives CANON arrive prochainement en France, à un prix ... canon !).

Dernière minute

Les logiciels

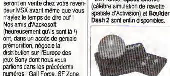
Nous vous avions parlé, dans MSX NEWS, de logiciels distribués par SONY au Japon et qui auraient dû arriver en France. Il n'est plus question de compter sur SONY FRANCE pour les importer.
Snif, snif, snif, c'est attreux, quelle galère, certains de ces jeux sont super, on les aura pas, on est abandonné, personne ne nous aime, on s'est encore fait avoir ! Consternation générale parmi les MSX Maniacs...
MSX NEWS arrive alors, sort sa baguette magique d'un geste majestueux et vous annonce la nouvelle en exclusivité, une fois de plus ! Tous ces jeux sont là, maintenant, en Europe, et ils seront en vente chez votre revendeur MSX avant même que vous n'ayiez le temps de dire ouf ! Nos amis d'Aackosoft (heureusement qu'ils sont là !) ont, dans un accès de geniale prémonition, négocie la distribution sur l'Europe des jeux Sony dont nous vous parlions dans les précédents numéros : Gall Force, SF Zone, Loderunner 2 et Relics ! Egalement au programme de la cuvée printemps-Aackosoft : Zanac, Thexder, Topple Zip, Sailor's Delight, Lile in the fast line, Dota, Chima Chima, Break-In, Alpharoid. Tous ces jeux sortiront en cassettes et disquettes aux prix Aackosoft, c'est-à-dire des prix super sympas accessibles à tous. Et dans la foulée, Raid on Bungeling Bay et Choplifter ressortiront en cassettes et disquettes ! Nous pouvons donc ranger nos mouchoirs. Tout va bien, c'est reparti pour un tour, on va s'amuser comme des fous, sans SONY France, mais avec SONY Japon. Ne dit-on pas, après tout, qu'il vaut toujours mieux s'adresser au Bon Dieu qu'à ses saints ?

- Rebelote pour **Gauntlet** ! La version MSX est réapparue chez les distributeurs anglais. Ceux d'entre eux qui prennent la peine de tester les jeux l'ont renvoyé chez U.S Gold car il est toujours buggé. Le personnage principal n'est, en effet, pas visible dans la première partie du jeu.

- **Aliens**, tiré du film de la Fox avec Sigourney Weaver, est sorti au Japon ! (Devinette : d'après Thierry le Luron, quel rôle refusa de jouer Alice Sapritch dans ce film ?)

- **Commando** est, lui aussi, sorti au Japon en megarom.

- En France, **Space Shuttle** (célèbre simulation de navette spatiale d'Activision) et **Boulder Dash 2** sont enfin disponibles.



- **Cheese 2**, logiciel de graphisme sur MSX2, devrait aussi arriver sur nos rivage incessamment.

- Les deux jeux best-sellers : **Zaxxon** et **Buck Rogers** sont de nouveau disponibles en quantité limitée chez MSX Vidéo Center. Prix choc : 95 F !

- La manette Quickshot 2 blanche MSX à tir automatique sera bientôt introuvable.. Heureusement, la manette **Joyball MSX** arrive du Japon. Beaucoup plus solide, elle possède un tir automatique à deux vitesses et peut être contrôlée du bout d'un doigt : un nouveau must !

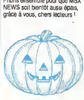
- Arrivée prochaine du **clavier PHILIPS NMS 1160**. Destiné à être utilisé avec le Music Module, il sera fourni avec un logiciel sur cassette ou disquette et permettra une utilisation professionnelle du Music Module. Le clavier Philips possède 61 touches, soit cinq octaves et sera proposé à un prix très compétitif, on parle de 990 F..!

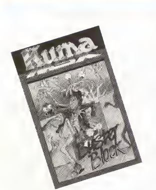
- Avalanche de nouveautés chez Aackosoft, vendues sous leur label Eaglesoft ! La dynamique société hollandaise propose toujours plus de nouveautés ! Nous les passerons en revue dans le prochain numéro. En attendant, nous avons craqué sur :
• **Break-In** qui reprend le classique « Mur de briques » et le transcende de manière époustouflante !
• **Alpharoid**, grand succès japonais, où vous combattrez des robots au karaté.
• **Come on Picot**. Le petit garçon est adorable quand il appelle à la rescousse son ami Picot, grosse boule gélatineuse !
• **Zanac**. Un jeu d'espace qui ressemble à Laydock mais qui tourne, lui, sur MSX 1 et pour trois fois moins cher !
• **Skooter**. Entre Pac Man et Eggerland Mystery, en plus rapide et en plus fou. Attention au tournique infernal !
• **Super Rambo spécial** est disponible. Une mégarom MSX2 où Stallone revient en image de présentation digitalisée dans un jeu d'un graphisme très supérieur à Rambo n° 1, mais tout aussi difficile. Nous vous donnerons les trucs et le plan complet dans MSX NEWS n° 4.

MADE IN JAPAN

- Le SONY HB-F1 (voir l'article SONY SANS SONY) a déjà un concurrent prêt, lui aussi, à être importé en France : le PANASONIC FS A1, très populaire au Japon sous le nom de A1. Il s'agit également d'un ordinateur MSX 2 (64 K de RAM + 128 K de Vidéo RAM) ne comportant pas de lecteur de disquettes intégré, et donc vendu à un prix très attrayant.

- Chez KONAMI, deux nouveautés de dernière seconde en cartouches megarom MSX2 !
• Un petit Samouraï qui se bat contre des guerriers aux mines patibulaires dans un jeu aux décors et à la musique très japonais.
• Hino Tori ou l'Oiseau de Feu, qui n'est pas encore sorti au Japon et où le héros doit traverser des contrées maléfiques hantées par des monstres angoissants : masques grimaçants, statues de pierre lançant du feu, monstre à 8 bras, citrouilles volantes et géants qui n'ont pas l'air de plaisanter ! Au terme du périple, vous rencontrerez le mythique Oiseau de Feu au plumage d'or...
• Un nouveau journal MSX au Japon : MSX-FAN. Un peu moins épais que MSX Magazine Japon qui compte plus de 200 pages chaque mois. Mais MSX-FAN en a quand même 125 ! Eh oui, là-bas le MSX est en pleine forme ! Prions ensemble pour que MSX NEWS soit bientôt aussi épais, grâce à vous, chers lecteurs !





BUSTER BLOCK

Un labyrinthe de 400 pièces ! C'est déjà horrible, et pourtant vous n'êtes pas au bout de vos (mauvaises) surprises... Chaque pièce est habitée par des monstres et encombrée de blocs de pierre. Evidemment, il faut sortir de chaque pièce avant de passer à la suivante... Mais les monstres sont partout, ils vous attendent ou même vous poursuivent : croque-mitaine, gremlins, gloutons, robots, et on en oublie ! Des monstres effrayants mais fragiles : si vous les touchez, ou s'ils sont écrasés par un bloc de pierre contre un mur, ils meurent, tout simplement. Mais le niveau d'énergie de votre personnage accuse un sérieux coup de baisse !
Tout l'art consiste à savoir manier les blocs de pierre, qui sont de plusieurs sortes : les Boomerangs (ils reviennent après avoir frappé), les Baladeurs (ils suivent un parcours précis en tuant tous les monstres sur leur passage), et les Cristaux (fragiles, ils se cassent au moindre contact). Hélas, les monstres peuvent aussi détruire les blocs, vous privant ainsi d'armes indispensables. De plus, certains blocs multicolores ont des pouvoirs spéciaux, comme celui de vous ramener au début du jeu pour recommencer l'exploration dans une autre direction... souvent très apprécié !
Bilan général : 400 tableaux, 25 niveaux de difficulté, et des monstres innombrables. Un jeu épuisant mais inépuisable.

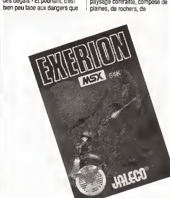
(Cassette KUMA)

STARQUAKE

Une planète instable vient de sortir d'un trou noir : si personne n'intervient, il se produira la plus gigantesque catastrophe que l'univers ait jamais connu, c'est-à-dire un tremblement d'étoile.
Le héros s'appelle BLOB, assumez donc sa personnalité. Vous allez vous retrouver au bord d'un gouffre béant aux profondeurs inconnues. Vous ne savez rien de ce qui vous attend, des formes de vie pacifiques ou bien hostiles qui hantent ces lieux. La seule initiative que vous puissiez prendre est de plonger hardiment dans ce monde terrifiant et mystérieux. Votre initiation commence dans une série de boyaux où fourmillent quantité d'insectes bizarres et pas toujours sympathiques. Plus vous allez de l'avant et plus les rencontres sont surprenantes, comme celle avec d'étonnantes machines qui ont le pouvoir de téletransporter à tout endroit de la planète.
Au fond du premier gouffre se trouve un objet volant qui vous sera indispensable par la suite. Il existe aussi des codes pour accéder à la pyramide de Cheops, des stations permettant de faire le plein de munitions, une faune et une flore aux apparences redoutables (mais quelquefois inoffensives) et surtout d'énormes cuves vertes qui doivent sûrement être très importantes, comment les ouvrir ? L'exploration du gouffre terminée, ne croyez pas que vous êtes arrivé au bout de vos peines, loin de là ! Il vous faut alors regagner la surface et rechercher les autres ouvertures afin de poursuivre votre mission. C'est impératif, le sort de l'univers en dépend !
STARQUAKE bénéficie d'un graphisme remarquable, et vous donne la possibilité d'allier adresse à intelligence. La rapidité des déplacements ainsi que la fréquence élevée des tirs combleront les mordus des jeux d'arcades frénétiques.
Une belle réussite pour un prix très raisonnable.
(Cassette Bubble Bus)

EXERION

Des canons-laser et une mitrailleuse, voilà de quoi faire des dégâts ! Et pourtant, c'est bien peu face aux dangers que vous allez rencontrer... Votre vaisseau, l'Exerion, survole un paysage contrasté, composé de plaines, de rochers, de





pyramides, et de nuages. Vous devez defendre cette mysténeuse planète (la Terre ?) contre les assauts répétés d'envahisseurs impitoyables, "volants a électrons", "salamandres a réaction", "vaisseaux Delta"... Bref, vous êtes attaqués de tous les côtés.

Pour anéantir tout ce beau monde, vous pouvez utiliser le tir jumelé des canons-laser ou la mitrailleuse. Cette dernière, malheureusement, est limitée en munitions ; et comme par hasard, c'est l'arme la plus puissante... Il faut donc economiser la mitrailleuse et surtout, bien viser : les coups qui font mouche n'enlevent aucune munition !
Le jeu se joue à un ou deux joueurs, sur six tableaux qui se répètent à l'infini, la difficulté croissant à chaque nouvelle série. Lors des premières parties, vous aurez du mal à distinguer le vaisseau du paysage, mais vous vous y habituerez tres vite. Le graphisme est donc plutôt soigné, et la difficulté élevée du jeu en fait un sacré challenge.
(Cassette Aackosoft)



SHARK HUNTER

Vous êtes un esquimau sur une banquise du Pôle Nord. Vous possédez un élevage de poissons dans différents petits bassins marins, fermés par des filets pour empêcher les visites très culinaires des requins. Vous avez trois saisons pour harponner les requins qui s'approchent et qui, à la longue, finissent par déchirer les filets.
Votre esquimau ne se déplace pas facilement : il peut emprunter des bandes de terre, des blocs de glace qui passent, ou nager dans les bassins. Dangereux : la rencontre avec un requin est fatale dans ce dernier cas.
Pour gagner la partie, il faut conserver au minimum un bassin intact. Un beau petit jeu, très amusant et affolant, et qui ne vous laissera pas souffler une minute. Heureusement, parce qu'il fait très froid sur cette banquise !
(Cassette Electric Software)

CHORO Q

RirIfi dans une usine de modèles réduits ! Vous, vous êtes une petite voiture. Les autres employés sont en train de se révolter (des camions, des bétonneuses) et vous devez vous opposer à eux (casseur de greve !).
Pour que la production ne cesse pas, vous devez sauter des séries de palissades après lesquelles vous trouvez des pieces détachées ; votre but est de les assembler en les laisant tomber les unes sur les autres dans un ordre précis (chassis, puis moteur, puis carrosserie).
Mais vos collegues en colere vous poursuivent : le moindre contact avec eux est explosif et fatal !
Pour passer à l'étape suivante, vous devez construire deux voitures dans le bon ordre. La moindre erreur,et tout est à refaire ! Dès que vous avez assemblé une voiture, un médaillon d'un dollar apparait. Si vous l'attrapez, vous vous métamorphosez en une superbe voiture rouge, invulnérable, et qui se déplace en "roue avant". Mais la durée de cette transformation est limitée...
Les graphismes, musiques et bruitages sont absolument géniaux. Et le jeu est vraiment original : c'est si rare...
Bravo !
(Cassette Electric Software)

LISTINGS ... GAGNEZ DES BONS D'ACHATS MSX VIDEO CENTER !

Envoyez-nous vos meilleurs programmes sur MSX, sur cassette ou disquette, nous les testerons pour les publier dans MSX NEWS. Tous les auteurs publiés recevront des bons d'achat MSX VIDEO CENTER.
Attention : vous devez avoir créé vous-même le ou les programmes que vous nous envoyez. Remplissez et joignez à votre envoi le coupon ci-dessous.
Nous attendons vos chefs-d'oeuvre avec impatience. Merci et bon courage !

Nom ____________________ Prénom ____________________
Adresse ____________________
Ville ____________________ Code Postal ____________________
Téléphone ____________________
Titre(s) du ou des programmes ____________________
J'autorise MSX NEWS à publier le listing de ces programmes, dont je garantis être l'auteur.

Date : ____________________ Signature :

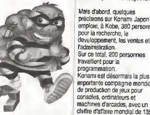


AACKOSOFT STORY

Nous vous le disions dans le numéro deux : jamais il n'y a eu autant de nouveautés sur MSX ! La société hollandaise Aackosoft est en partie responsable de cette agréable abondance, tant pour les jeux en cassettes que pour ceux en disquettes, tous vendus à des prix canons ! Un éditeur très dynamique.

Paul Van Aacken, président de Aackosoft International, a créé sa compagnie en 1981, en association avec son beau-frère, Guurt Kok. Leur marque est une contraction de leurs deux noms. A l'époque, Kok était chimiste et mathématicien et Van Aacken avait un poste de responsabilité dans les chemins de fer hollandais. C'est Sony Hollande qui, en 1983, vint pour la première fois leur parler du MSX, leur demandant de penser à ce standard lors de leurs développements futurs. Philips formulera un souhait similaire en 84. La compagnie, orientée au début vers la distribution et la vente par correspondance,

s'orientera alors également vers le développement de programmes. L'arrivée dans l'équipe de base du programmeur Steve Course, accélérera le processus. L'édition, sous la marque Eaglesoft, complètera la triple activité de Aackosoft. Aujourd'hui la société emploie une quarantaine de personnes. Parmi eux, six programmeurs dont certains sont anglais et



américains. On trouve leurs noms sur les jaquettes des jeux, le plus souvent sous la forme de sobriquets. Steve Course est ainsi surnommé "Crazy Doctor Carl" et Ronald Van der Putten est "The Eat Machine", car il adore les hamburgers !
On a donc gardé, chez Aackosoft, l'ambiance familiale des débuts et on semble y travailler dans une atmosphère détendue.
Cela n'empêche pas l'efficacité et l'une des forces de la compagnie est d'avoir concrètement réalisé l'aspect international du MSX. En France, des éditeurs de logiciels tels Ere Informatique, ont abandonné le développement sur MSX, pensant que le marché national n'était pas assez prometteur. A la même époque, Aackosoft a tout misé sur le MSX, mais sur un plan international. Et aujourd'hui, Aackosoft vend ses produits dans toute l'Europe, en Amérique du Sud, dans les pays arabes et même en Russie ! (Voir encadré). Les titres Aackosoft sortent également sous licence au Japon, la compagnie hollandaise distribuant en contrepartie des logiciels japonais. Aackosoft est ainsi actuellement sous contrat avec huit sociétés japonaises, dont Jaleco et Ponyca, pour la commercialisation d'une soixantaine de titres.
Aackosoft a racheté les droits sur MSX du grand classique de bataille navale : Beach Head. Annoncé pour avril, le jeu est sorti en février, c'est-à-dire en avance : exactement le contraire de ce qui se produit habituellement ! Aackosoft a décidément plus d'un tour dans son sac et n'a sans doute pas fini de nous étonner !

MSX : Un marchais international !

D'après Paul Van Aacken, Yashica aurait vendu 400 000 ordinateurs MSX aux Russes ! Van Aacken aime à se souvenir du jour où Aackosoft fit une présentation de sa gamme de logiciels à une délégation russe. Les Russes commencèrent une longue discussion alors que la bande de démonstration était arrêtée sur le jeu "Oh Shit". (Ce jeu est une variante de Pac Man où lorsqu'il est pris, Pac Man crie : "Oh Shit" (Oh Merde !). Les propos commerciaux des Russes furent donc ponctués pendant environ un quart d'heure de grossièretés impérialistes. C'est un scandale !


Paul Van Aacken

KONAMI NEWS

Les jeux Konami sont un des rouages essentiels de l'univers MSX, et nous essalerons, chaque mois, de vous tenir au courant de tout ce qui touche à Konami, afin que vous soyiez les premiers informés, comme toujours...

Mais d'abord, quelques précisions sur Konami Japon qui emploie, à Kobe, 380 personnes pour la recherche, le développement, les ventes et l'administration.
Sur ce total, 200 personnes travaillent pour la programmation.
Konami est désormais la plus importante compagnie mondiale de production de jeux pour consoles, ordinateurs et machines d'arcades, avec un chiffre d'affaire mondial de 135 millions de dollars. Il ne faut pas oublier, en effet, que Konami produit aussi des jeux pour des consoles, comme Nintendo, et surtout pour des machines d'arcades que l'on trouve dans les salles de jeux et cafés du monde entier. A ce sujet d'ailleurs, le dernier must est WEC LE MANS, premier jeu d'arcade hydraulique ! C'est une simulation des 24 heures du Mans, où l'on est assis dans une cabine qui bouge en suivant les péripéties de la route ! L'effet est si réel que le jeu a reçu l'approbation de célèbres coureurs automobiles. Ce jeu ne pourra être adapté sur MSX, tout au moins dans sa partie hydraulique, of course !
A quand l'ultime jeu de course automobile, où la cabine explosera lorsque la voiture sur l'écran se crashera ?!

Pour le moment, c'est plutôt Konami qui explose,

aussi bien sur les consoles et ordinateurs qu'en jeux d'arcades.
Konami Japon a conclu un accord pour que certains jeux d'arcades soient transposés sur les principaux ordinateurs européens. L'adaptation, la fabrication, le packaging, tout a lieu en Angleterre. Après GREEN BERET, JAIL BREAK est sorti, et est déjà numéro un en Angleterre ! L'adaptation sur MSX tarde un peu, car Konami veut obtenir de plus beaux graphismes que sur GREEN BERET.



NEMESIS, déjà disponible sur MSX, vient de sortir sur Amstrad, Commodore et Spectrum, et semble également promu à un bel avenir sur ces machines !
IRON HORSE suivra bientôt et devrait sortir en mai.
Ce jeu se passe au Far West.

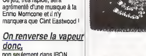


C'est sous ce nom que les indiens désignaient les locomotives. Vous serez le shériff et essaierez de récupérer l'or et l'argent dérobés par des bandits. L'action se passe dans un train, à l'intérieur des wagons, mais aussi sur les toits ! Vous pourrez vous battre au revolver, aux poings ou au fouet contre les bandits, mais les Indiens seront aussi de la partie ! Ce jeu, très rapide, sera agrémenté d'une musique à la Ennio Morricone et il n'y manquera que Clint Eastwood !

On renverse la vapeur donc,

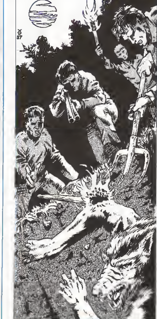
non seulement dans IRON HORSE, mais aussi par le fait que, dorénavant, certains jeux Konami, et non des moindres, sortent d'abord sur MSX, puis ensuite sur d'autres ordinateurs. C'est le cas de NEMESIS, comme ça l'avait été pour PING PONG et YIE YAR KUNG FU.
Et l'on attend impatiemment la conversion sur ordinateurs de SALAMANDER, la suite de NEMESIS, qui fait fureur dans les salles d'arcades londoniennes ! J'y suis allé, je l'ai vu, j'ai survécu, Mama Mia, quel jeu !





BD-RÔLE

Vous voyez le gars, en bas à droite de cette page ?
Il a une drôle de tête et semble en mauvaise posture, non ?
Et tenez-vous bien, MSX Maniacs, car dans MSX NEWS n° 4, nous allons vous révéler comment vous changer en loup-garou. Cet être immonde, ce sera vous, oui vous !!!
Dans le prochain numéro, MSX NEWS lance la B.D. Rôle et vous transforme en monstre !
Arriverez-vous à survivre et à échapper à la meute des villageois qui ont juré votre perte ? Sortirez-vous indemne des pièges infernaux qui vous guetteront à chaque page ?
Et surtout, pourrez-vous jamais redevenir l'être humain normalement constitué que vous n'auriez jamais dû cesser d'être si vous n'aviez pas lu MSX NEWS ?



HOLE IN ONE / PROFESSIONNAL





Tombez dans les trous !

Le golf, un sport de snobs ? Peut-être, mais votre MSX, lui, sait rester simple, tout en vous apportant toutes les finesses du jeu. Car ces deux simulations n'oublient aucune subtilité du golf. Il manque juste la balade au grand air et le soleil. Tant pis...

La règle du golf est enfantine : il s'agit juste d'envoyer une balle dans un trou, signalé par un poteau avec un drapeau, en un minimum de coups de canne. Exercice qui serait presque sans intérêt, si le point de départ et le trou d'arrivée n'étaient pas séparés par une distance appréciable, et si toutes sortes de pièges et d'obstacles ne compliquaient pas le trajet.
Il y a d'abord les "bunkers" : des fosses remplies de sable où la balle égarée vient s'enliser. Des forêts : les troncs et les feuillages étant des matières solides, ils ont une fâcheuse tendance à stopper net le magnifique envol de la balle...et à aller la cacher dans les fourrés ! Enfin, on trouve des lacs : véritables dévoreurs de balles, ils les engloutissent sans jamais les rendre. A éviter.
Le golfeur est-il donc tout seul dans un monde hostile ? Heureusement, non. Autour du trou, l'herbe est parfaite, soigneusement tondue, uniforme : c'est la zone appelée "green". Il faut avoir du doigté dans le maniement de la canne, mais au moins, le terrain ne recèle pas de mauvaises surprises. D'autres parties du parcours sont nettes et bien tondues : les "fairway". A rechercher à tout prix.
Hole in one, professionnal ou non, reprend parfaitement toutes ces différences de terrain. De toute évidence, les programmeurs n'ont pas créé le parcours au hasard. Les difficultés sont variées, et elles ont toutes une solution, souvent spectaculaire. On retrouve pour chaque trou (un parcours complet en comporte 18) tous les types de terrain, mais à chaque fois, l'un d'entre eux est mis en valeur : immense bunker pour l'un, multitude de petits lacs pour l'autre, etc. Pas de risque d'ennui pour le joueur : chaque trou a sa personnalité, et l'ensemble du parcours est une véritable aventure!
L'important pour un golfeur, c'est le coup d'oeil. L'écran de Hole In One est parfaitement lisible, les couleurs et les dessins sont bien choisis pour qu'on discerne instantanément les moindres subtilités de terrain. Le parcours est montré en vue aérienne, et occupe les deux tiers de l'écran. Le troisième tiers est réservé aux scores, aux réglages des coups, et aux différentes indications de jeu.

Oeil de lynx

Mais comment simuler les coups ? Votre balle est sur la surface de départ. D'un oeil de lynx, vous examinez le parcours et décidez de l'endroit où vous espérez envoyer la balle. En fonction de la distance et des obstacles qui vous séparent de cet endroit, vous devez maintenant choisir la canne (ou club) que vous allez utiliser (voir encadré). Enfantin : il suffit de faire défiler dans la fenêtre de gauche les clubs disponibles, avec le joystick ou les flèches du clavier.

Les différents clubs...

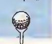
Vous avez le choix entre 14 clubs différents. Il y a d'abord les "bois" (désignés dans le programme par l'initiale W, pour Wood) : ils tapent fort sur de longues distances et sont peu précis. Il y a ensuite les "fers" (initiale I pour Iron) : moins puissants, ils dirigent la balle plus précisément).
Bois et Fers sont caractérisés par un numéro. Plus le numéro est élevé, plus le club est "ouvert", c'est-à-dire plus il a tendance à faire décoller la balle, mais moins il l'envoie loin. Les Bois vont de 1 à 4, les Fers de 3 à 9.
Reste trois clubs spéciaux : le Pitching Wedge, qui décolle la balle verticalement sur une courte distance. Le Sand Wedge, indispensable pour sortir du sable des bunkers. Et le Putter, réservé au green pour la dernière approche du trou ; très, très précis.

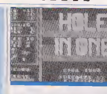
Comparatif

	Hole In One	Hole In One Pro
JOUEURS	1/2	1/2
JOUEUR/ORDINAT.	non	oui
PARCOURS	1	2
TROUS/PARCOURS	18	18
NIVEAUX DE JEU	3	3
SCORE GLOBAL	non	oui (tableau)
DIFFICULTE	facile	difficile
GRAPHISME	très bon	excellent
BRUITAGES	moyens	très bons
OPTIONS	aucune	nombreuses (1)

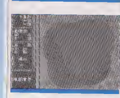
(1) - Option tournoi : vous affrontez des pros, une trentaine en tout, parmi lesquels vous êtes classé. Très stimulant quand on joue seul.
- Option construction : vous pouvez construire des parcours de votre invention, en décidant de tout (vent, arbres, bunkers, lacs, etc.), et en les sauvegardant sur cassette/disquette.
- Option match : pour deux joueurs. Pas de score véritable, mais chaque joueur doit terminer le trou le premier et marque alors un point. Impitoyable.

(cartouche HAL)









Ensuite, la direction du coup : une croix est affichée assez près de la balle. Elle peut se déplacer circulairement. La balle passera obligatoirement par le centre de la croix : mieux vaut donc soigner son placement ! Un réglage qui peut être très fin, puisque la croix se déplace au pixel près...
Prêt à frapper ? Feu ! Tout se joue maintenant à gauche de l'écran. Dans la fenêtre POWER, une barre rouge va et vient. Elle permet de doser la force du coup. Vous appuyez sur le bouton de tir pour l'arrêter à la force voulue.
Ce n'est pas fini : le même processus se répète juste en dessous, dans la fenêtre CURVE. Vous pouvez ainsi décider de donner plus ou moins d'effet à la balle, selon l'endroit où vous arrêtez la barre. Au milieu, pas d'effet. A gauche ou à droite, la balle déviera sa course.

Ca souffle !

Le "curve" est essentiel pour lutter contre le vent. En effet, un indicateur vous signale la force et la direction du vent (tirées aléatoirement ; d'une partie sur l'autre, il est donc impossible de jouer toujours un trou de la même façon). Le vent, surtout quand il est violent, fera dévier la balle, et ce d'autant plus que le coup sera long. Si donc vous voulez une trajectoire droite, vous devrez mettre du curve dans le sens contraire du vent pour contrarier son action. Attention : le vent peut souffler dans une direction exactement contraire à la trajectoire de la balle. Donc, le coup sera plus court. Combien de joueurs malheureux tombent ainsi dans un lac ou un bunker ! Cette fois, il faudra ajuster le power en fonction du vent.
Le curve peut aussi servir à contourner un obstacle. Un arbre très proche vous bloque le chemin vers le trou. Impossible de lever la balle assez haut pour le sauter. Il vous reste donc à placer la croix à gauche de l'arbre et à mettre beaucoup de curve vers la droite pour que la balle tourne après avoir passé l'arbre... Elémentaire ! Mais le plus souvent lamentablement raté...
Toujours plus fort : le programme vous indique même le sens de l'herbe sur le green. Comme le coup à jouer est très fin, il faut en tenir compte, frapper fort si le sens de l'herbe est contraire, tout doucement si l'herbe risque "d'emporter" la balle.
Moralité : les programmeurs de Hole In One sont vraisemblablement des maniaques du golf, qui ont tenu à en reproduire toutes les subtilités. Le programme est très sûr. La balle suit toujours très précisément tous vos réglages. Si elle va où il ne faut pas, vous pouvez être certain que c'est de votre faute ! Malgre consolation.
Difficile donc de faire un seul reproche à ces deux programmes. Il y a déjà eu beaucoup de simulations de golf sur ordinateur. Hole in One professionnal est à coup sûr la meilleure, et de loin, qui ait été créée jusqu'à présent.

Hole In One/Hole In One Professionnal
Cartouches
HAL MSX1 / MSX 2





KNIGHTMARE

Le cauchemar du chevalier

Knightmare fit sensation lors de son arrivée en France, mi 86. C'était en effet le premier jeu Konami nouvelle génération à être disponible, et la différence de qualité avec les jeux précédents était énorme. Ce jeu est donc totalement indispensable à tout MSX Maniac digne de ce nom. Il a reçu le Tilt d'Or 86 et fut longtemps numéro 1 au Japon avant d'être détrôné par Nemesis. Un authentique chef d'oeuvre.

Voici l'histoire : vous devez aider (bénévolement, c'est pas une honte ça) Poppolon à délivrer sa fiancée, la déesse Aphrodite. Il vous faudra traverser huit royaumes comportant chacun des graphismes et une musique différente, et peuplés de monstres terrifiants. Heureusement, Héra la bienveillante, a placé sur le chemin de votre quête deux sortes de joyaux. Les joyaux d'armes vous permettent de changer d'arme : vous pouvez choisir entre l'épée, la flèche de feu, les trois boules de feu, le double boomerang. Les joyaux de pouvoirs vous permettent de devenir invisible, incandescent, d'être plus rapide, d'avoir un bouclier. (La sélection s'opère en tirant sur les joyaux). Vous rencontrerez aussi lors de votre périple des carrés avec des points d'interrogation qui, lorsqu'on tire dessus, révèlent un symbole d'échiquier qui permet, selon le cas, de tuer tous les ennemis visibles sur l'écran, de les immobiliser ou de

gagner des points supplémentaires. Les carrés, tout comme les joyaux de pouvoirs, ont souvent une durée limitée, chronométrée en haut à gauche de l'écran.
Tout comme dans Nemesis, il y a des secrets dans Knightmare. En voici déjà un, spécialement pour vous : en tirant à certains endroits qui semblent vides, vous ferez apparaître des carrés invisibles qui, si vous passez dessus, vous donneront une vie supplémentaire ou vous transporteront directement dans d'autres tableaux. Ces derniers s'appellent des "exit" et ils changent de place d'une partie à l'autre ! Nous ne pouvons donc vous indiquer leur emplacement précis...
Vous devez, à la fin de chaque tableau, tuer le monstre maître pour passer au tableau suivant. Mais la route est longue jusqu'à Aphrodite...



Premier tableau : La plaine des temples et des rivières

Vous vous promenez tranquillement dans la plaine entre les temples et les cours d'eau. Cherchez, il y a toujours un « exit » qui sommeille en chaque tableau. Si vous ne le trouvez pas, vous devez combattre Chiva, la Gorgone qui n'est vulnérable que lorsque ses yeux clignotent. Le boucher et la flèche de feu seront les bienvenus. Méfiez-vous des mirages...

Deuxième tableau : Le chemin de la forêt

Le chemin rouge de la forêt sombre est plein d'embûches, vous connaissez déjà les guerriers du chaos, les chauves-souris et les boulets. Skeletor, le monstre maître de ce tableau, vous présentera les nuages antigravitationnels, les tizons (en souvenir d'un camarade d'enfance particulièrement chétif), les boules de feu et les squelettes régénérateurs. Skeletor se présente sous la forme d'un crâne drapé de bleu, vous devez tirer entre les deux morceaux de tissu pour le toucher.

Troisième tableau : Les terres de feu

Ce tableau est splendide, les graphismes époustouflants. Vespertilio, la chauve-



souris se contentera de vous opposer les monstres précédemment vus, en y ajoutant les boules de feu tourbillonnantes. Vespertilio est un des monstres maîtres les plus coriaces : elle bouge très vite et tire dans tous les sens, et, en plus, vous ne pouvez la toucher que quand elle bat des ailes.

Quatrième tableau : La plaine aux colonnes rouges

Poppolon doit traverser un tableau semblable au premier, seules les colonnes diffèrent, elles ont viré au rouge. Vous ne découvrirez dans ce tableau aucun nouveau monstre.
Fantomas, le monstre maître du quatrième est décourageant : vous devez lui tirer dans l'oeil (ce qui est déjà difficile) mais en plus vous ne pouvez le toucher que quand sa pupille est dilaté (Ahh ! Damned).

Cinquième tableau : La ville aux pierres bleues

Vous pénétrez enfin dans la ville de pierres bleues. Mais la route est encore longue jusqu'au monstre maître. Ce dernier a concocté, spécialement pour vous, deux nouveaux monstres : les dojos jaunes et les fantômes, comme c'est gentil ! Top Warrior ressemble à une statue guerrière animée. Tant que la visière de son haume est baissée, il est invulnérable.

Sixième tableau : Le grand Canyon

Traverser le grand Canyon n'a jamais été très aisé, mais quand en plus vous êtes assailli de tous les côtés (et pas par des stupides indiens) : cela devient pratiquement impossible. Les dojos jaunes, les chauves-souris... déferlent accompagnés par les sorciers noirs.
Le monstre maître de ce tableau est un géant asiatique, qui, non content de vous assaillir de boules électriques, lézarde le sol de ses pieds.

Septième tableau : Les ponts du chaos blanc

Un tableau d'une rare beauté. Pour arriver jusqu'au monstre maître il faut traverser une série de ponts et de cours d'eau (parfois les ponts sont dissimulés sous des ?). Les dojos sont devenus rouges et



invisibles. Le monstre maître du septième tableau est un guerrier du chaos blanc, mais il est dur à toucher car il est accompagné par d'autres guerriers bleus sans importance.

Huitième et dernier tableau : Le Donjon

Vous voici enfin arrivé dans le donjon, et quel donjon ! Mais il est trop tard pour faire marche arrière. Tous les monstres sont là, aucun ne manque à l'appel. Ils arrivent par dizaines, centaines, c'est démoniaque. Enfin, le démon qui avait manigancé tout cela apparaît. Il faut détruire ses six yeux. Le dernier est déjà rouge, et c'est ma dernière vie. Non ! Ça serait trop bête. Ouf ! C'en est fini.
« You've beaten all demons »
Aphrodite viens vers vous et vous vous unissez
« Love Forever »
Et le jeu reprend pour un second tour : « Vae Victis ».
(Cartouche Konami)





EGGERLAND MYSTERY

Une collection de tableaux

Faîtes le compte : 100 tableaux normaux, 10 tableaux de bonus, et 5 "spéciaux"... Soit 115 tableaux différents à résoudre un par un ! Ajoutez à cela un module de création qui vous permet d'inventer vos propres tableaux. Vous avez compris : Eggerland est un jeu presque infini !

Mais que trouve-t-on dans chacun de ces tableaux ? Tout d'abord un petit bonhomme tout bleu, sorte de Pac-Man auquel on aurait donné des jambes : c'est votre personnage, il s'appelle Robin, il est à la recherche de sa princesse (scénario classique), et vous vous contentez de le déplacer, rien de plus.
Ensuite, une porte, qui donne bien sûr accès au tableau suivant. Pour l'instant, elle est fermée. Elle ne s'ouvrira que si vous ramassez, en passant dessus, tous les blocs brillants et oranges du tableau (les méchants y ont dispersé l'âme de la princesse). Il faut traverser une sorte de labyrinthe pour y accéder. Il est formé de murs indestructibles, mais contient aussi des briques vertes que Robin peut déplacer en les poussant

Les monstres dorment...

Vous remarquez encore d'étranges créatures. Bizarre, elles sont immobiles. Elles ne vous pourchassent pas, elles ne vous tirent pas dessus, rien. Pourtant, méfiance ! Snakey, le serpent qui ressemble à un escargot, est inoffensif. Il se contente de bloquer le passage. Médusa est plus dangereuse : dès que robin passe à sa verticale ou à son horizontale, il est immobilisé et foudroyé par un éclair. C'est-à-dire mort. Armma et Goll sont aussi agressifs ; mais ils attendent que Robin ait ramassé tous les blocs pour le bombarder avec des boules de feu, inévitables et mortelles elles aussi. Reste enfin, Skull, une tête de mort peu sympathique. Robin a ramassé les blocs ?



C'est l'heure du réveil ! Leurs yeux rouges se mettent à clignoter, et ils commencent à se déplacer à une vitesse effroyable. Le moindre contact est mortel ! Alors la mission est impossible ? Pas du tout. En fait vous avez tout votre temps. Tant que vous ne passez pas à la portée de Médusa, et tant que vous n'avez pas ramassé tous les blocs, rien ne peut arriver à Robin. C'est le moment d'étudier la situation, et de résoudre le tableau comme un casse-tête logique.

Si...et si...et si... alors ? !

La solution se trouve généralement dans les briques vertes qui parsèment le tableau. Vous remarquez par exemple que Médusa surveille le couloir qui donne accès à la porte de sortie. Heureusement, une brique traîne par là. Robin doit la pousser devant Médusa, et elle bloquera son tir. Ah, zut ! en faisant cela, vous avez définitivement bouché le couloir ! C'est sans doute que vous n'avez pas déplacé la bonne brique...
Voilà un exemple ridiculement simple. En fait, chaque tableau contient une dizaine de ces problèmes, mêlés les uns aux autres. Il faut souvent enfermer les têtes de mort, déplacer les blocs dans un certain ordre (ou sinon le pauvre Robin se trouve coincé pour toujours ; reste à se suicider avec la touche Esc...), bien choisir l'ordre dans lequel on va ramasser les blocs, quel bloc on va prendre en dernier avant de courir vers la sortie.. Dans les tableaux plus élevés, il y a des couloirs en sens interdit, des rivières qui enferment Robin, etc... Un vrai cauchemar ! Et à chaque tableau, vous vous dîtes toujours à un moment : "là, ce n'est pas possible ! ils se sont trompés, il n'y a pas de solution !" Et pourtant..

Patience et longueur de temps

Plus de cent tableaux de ce style, il faut du courage, et de la patience ! D'autant qu'il y a deux niveaux de jeu. Avec le premier, vous n'êtes pas limité dans le temps. Et vous pouvez rejouer directement à partir de certains tableaux dont on vous donne le code secret. Au second niveau, vous êtes chronométré ; et vous devez obligatoirement passer par certains endroits du labyrinthe ; et vous devez toujours recommencer au tableau 1 ! Absolument infernal.
Alors si vous êtes révolté par le sadisme des créateurs de ce monstrueux casse-tête, il ne vous reste plus qu'à vous venger... En créant vous-même de nouveaux tableaux, sauvegardés sur disquette ! Vous aurez ainsi le plaisir de voir vos amis s'épuiser au milieu de vos pièges machiavéliques, une sacrée consolation ! Vraiment un jeu excellent et intelligent : impossible de s'en arracher....
Hal, Cartouche MSX1/MSX2

BRIDGE

Annoncez la couleur !

Allez hop : une chaise pour la télé ou le moniteur, une autre pour l'ordinateur, une troisième pour moi, et une quatrième pour le "mort", nous voilà prêts pour une partie de bridge entièrement informatique. Moins mondaine qu'une vraie, mais toute aussi tactique.

Le programme se charge en 3 séquences, faisant successivement apparaître 3 tableaux "Bridge", le dernier portant la mention "anglais français" Retirons la disquette (sage précaution paraît-il).

Restons français, bien sûr. Le menu apparaît aussitôt :

- rejouer donne
- donne aléatoire
- donne n°
- marque
- cartes sud
- donneur sud
- conventions.

D'abord, mettons nous d'accord sur les conventions, qu'il faut fixer avant de commencer. Le programme en accepte de nombreuses et peut s'adapter aux joueurs de bridge de toutes les religions. Ou presque : NS/EO sauf instructions contraires jouent la longue, le Stayman, le Blackwood et le 4 trèfles Gerber (appel aux as sur ouverture de 1 ou 2 T). Dommage ! Puisque tout le monde (en France en tous cas) joue aujourd'hui la (nouvelle) majeure 5e.

Qu'à cela ne tienne :
NS joue la majeure
EO aussi

Le 2 Trèfles fort ? oui
OK pour EO
OK pour NS

Le SA faible ? non
Le Texas (intitulé Jacoby) ? oui
Le 2 SA sur 1 à la couleur avec 11/12 H ? oui

"STOP" ! Le curseur revient au menu et propose une partie aléatoire "RETURN" : allons-y pour la 1ère donne

La main de Sud s'étale en bas du tapis vert (nous ne voyons que le coin supérieur des cartes). Un peu frustrant, mais très suffisamment lisible.

Au donneur de "parler", ce qu'il fait spontanément (et silencieusement) en affichant · P pour Passe, 1 , 1 , 1 , 1 , 1 NT c'est à dire 1 Sans-atout (en anglais "no trump"), comme les joueurs suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre bien entendu.

Quand vient notre tour (Sud), s'affiche à droite la liste des enchères possibles :

- en haut du curseur SUR ou CTR si un surcontre ou un contre sont possibles,
- en face de curseur P pour passe,
- en dessous les couleurs dans l'ordre à partir de la première enchère ou surenchère possible.

Il suffit de déplacer le curseur jusqu'au niveau choisi, puis de valider en appuyant sur RET.

Les enchères se poursuivent aussitôt de la même façon jusqu'à ce que le contrat final soit annoncé.

Un temps de réflexion (très bref) et la 1ère carte (une vraie, en couleur, illustrée) tombe sur le tapis (vert toujours).

Le mort s'affiche à son tour de jouer, le jeu de Nord passant en bas d'écran dans la main de l'opérateur si Sud est au mort. Les levées comptabilisées par Nord/Sud s'affichent en bas à droite au fur et à mesure.

En fin de partie, le programme comptabilise la marque que l'on peut consulter en revenant à l'option du menu.

Un regret : la vulnérabilité n'est pas rappelée pendant les annonces, il faut passer par le menu pour vérifier la marque avant une nouvelle donne. Le plus simple est de tenir une marque sur papier, dommage.

On peut annuler une partie en cours en appuyant sur STOP : les points ne sont pas comptabilisés et le menu propose aussitôt une nouvelle donne aléatoire.

On peut rejouer une partie :

- soit normalement,
- soit pas à pas (en affichant INS) c'est-à-dire que chaque joueur attend une instruction RET de votre part pour donner sa réponse ou poser sa carte,
- soit automatiquement (en affichant EFE/DEP) ce qui permet de comparer rapidement votre score à celui du programme.

On peut jouer des cartes répertoriées (menu :"donne n°"), on peut préparer des jeux (menu : cartes Sud), on peut imposer le donneur (menu : donneur SUD).

Sans entrer dans les détails que peut-on conclure ? Que le programme propose en fait trois partenaires sympas et d'humeur égale qui n'écraseront pas de leur science un débutant et sauront se mettre à sa portée, divertiront et entraîneront un joueur moyen, mais décevront sans doute un joueur confirmé qui voudrait perfectionner sa technique.

D'ailleurs, les réponses de Nord surprennent parfois, les annonces d'Est Ouest aussi (on peut réussir les contres).

Le jeu de la carte apparaît plus performant que les annonces. Mais en jeu automatique, le programme perd parfois anormalement certaines donnes et les donnent à l'opérateur... Mais ne faisons pas la fine bouche : le Bridge de Nice Ideas est avant tout un logiciel agréable, facile à aborder et à utiliser, et qui peut permettre à tous les amateurs de bridge d'assouvir leur passion s'ils manquent de partenaires, ou s'ils veulent seulement s'entraîner. Le bridge restant un jeu de société, précisons que le nouveau MSX2 vous permet, en prime, de tenir à jour le fichier de vos camarades bridgeurs, toujours très occupés. Un logiciel qui pense à tout !

(Cassette ou disquette Nice Ideas)

WINTER GAMES WINTER EVENTS

Retour vers l'hiver

Vous n'avez pas encore eu votre ration de ski et de patin ? Il est encore temps de vous rattraper sur MSX ! Deux programmes de sports d'hiver que nous avons testés et comparés : choisissez la meilleure glisse !

Le manuel de règles

Nettement plus complet sur Winter Games. Mais cette grande feuille qui se déplie n'a pas fini de vous énerver...
Tout est au dos de la jaquette, pour Winter Events. Vraiment le strict minimum. Dommage.

Le chargement

Winter Games vous oblige à retourner la cassette : 3 épreuves sur une face, 4 sur l'autre. Winter Events est un peu plus facile à charger : les 6 épreuves sont les unes après les autres sur la même face. Le manuel de règles vous offre même un petit tableau où noter le numéro de compteur du début de chargement de chacune. Le luxe !
Dans les deux programmes, on accède au chargement des épreuves par le menu principal.

Le menu principal

Dans les deux programmes, il permet de se fabriquer une compétition sur mesure. Un maximum de quatre joueurs peut participer. On choisira de concourir sur toutes les épreuves disponibles, sur une seule, ou sur quelques unes librement choisies. Avec plusieurs épreuves, les médailles d'or et les records sont évidemment totalisés pour établir le rang final de chaque joueur. Une bonne occasion de montrer que vous êtes un athlète complet !
Il est aussi possible de choisir le mode "entraînement" pour s'habituer à un ou plusieurs sports. Et croyez-nous, ce n'est pas inutile pour éviter de se ridiculiser à la première "compète" venue... Un petit plus pour Winter Events : si vous êtes vraiment trop déçu par vos résultats à la fin d'une compétition, vous pouvez bénéficier aussitôt de quelques essais d'entraînement supplémentaires. Une option souvent utilisée. Enfin, sachez que vous ne vous épuiserez pas en vain : si vous battez un record, vous pourrez le sauvegarder sur cassette, avec votre nom. La gloire !

Les épreuves

Winter Games annonce 7 épreuves : ski acrobatique, saut à ski, biathlon, bobsleigh, patinage de vitesse, patinage artistique en figures libres, ou imposées. En fait, les deux épreuves de patinage artistique n'en sont qu'une, puisque seule change la façon de compter le score (les manipulations et la difficulté sont strictement les mêmes).
6 épreuves bien distinctes pour Winter



Events : biathlon, bobsleigh, patinage de vitesse, saut à ski, slalom et descente. Eh oui, le menu n'est pas le même ! Winter Events se spécialise dans les épreuves de ski alpin (descente, slalom), tandis que Winter Games a une préférence pour les épreuves artistiques (patinage, ski acrobatique). A vous de choisir, selon votre tempérament...

Les épreuves communes

Le biathlon est une épreuve absolument épuisante. Vous devez parcourir une vingtaine de kilomètres en ski de fond dans le meilleur temps possible. Sur le plat, il faut trouver le bon rythme. En descente, il faut en profiter pour se reposer et prendre de l'élan. Et le pire, ce sont les montées : Ho ! Hisse !, on pousse sur les bras ! Cet épuisant marathon est interrompu par des séances de tir sur cible. A chaque fois que vous ratez la cible, on ajoute 5 secondes de malus à votre temps global. Mieux vaut, malgré la fatigue, ne pas avoir le bras qui tremble...
Dans les deux programmes, l'exercice épuisant du biathlon est remarquablement rendu. Pour faire avancer votre skieur, il ne s'agit pas d'agiter le joystick frénétiquement, comme dans certaines simulations... Il faut avant tout trouver le rythme, l'adapter au

terrain pour faire glisser au mieux les skis sur la neige. Avec un métronome dans la tête, vous êtes presque sûr d'établir des records !... L'épreuve de tir est plus banale, mais elle demande une certaine concentration. Winter Games est plus exigeant, en vous demandant de toucher 5 cibles au lieu de 3. Nous avons une certaine préférence pour ce programme, qui apporte en plus des décors somptueux... et l'affichage du rythme cardiaque du skieur !

Le patinage de vitesse reprend le même principe : tout le problème est de trouver un bon rythme de glisse, en observant bien le mouvement des jambes du patineur. Le terrain est cette fois toujours plat (vous avez déjà vu une patinoire penchée ?), et l'animation plus rapide. Amusant mais finalement lassant, et cela dans les deux programmes, quasiment similaires.

Le saut à ski, c'est le plus spectaculaire. Attendez-vous à des chûtes magnifiques, et de haut ! Le plus difficile est de maintenir le skieur en équilibre pendant son vol, en jouant avec le joystick pour lui faire plier les genoux, le redresser ou le pencher. Très difficile. Winter Games est plus beau pour le décor et l'animation, mais le contrôle du skieur est nettement moins précis.

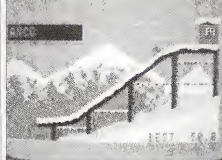
Enfin, le bobsleigh : étourdissant. Les deux programmes sont semblables : l'écran est partagé en deux ; à gauche, le bobsleigh vu de l'arrière dans son goulot ; à droite, une vue aérienne de la piste, qui permet d'anticiper sur les virages (sinon, le bobsleigh se retourne ou sort de la piste !). Vous aurez du mal à améliorer les records : la moindre erreur de joystick est fatale. Une petite préférence au tracé de la piste Winter Events : plus corsé.

Winter Games : épreuves artistiques

Ces épreuves ont un point commun : vous devez réussir à la perfection des figures difficiles pour impressionner le jury. Le jury, c'est l'ordinateur. Il vous jugera selon le nombre et la difficulté des figures que vous aurez réussies, et vous attribuera une série de notes. Leur moyenne établira votre score.

Le barème de notation de chaque figure, et le mouvement de joystick qui la déclenche, sont clairement expliqués dans la règle, et ce pour les trois épreuves. En patinage artistique avec figures imposées, vous avez une minute pour réaliser les sept figures possibles. En figures libres, vous avez deux minutes pour laisser libre cours à votre inspiration. Agréable : une jolie petite musique souligne vos prouesses.

En ski acrobatique, votre skieur casse-cou saute d'un petit tremplin , il doit retomber proprement sur ses skis après avoir effectué le (ou les !) plus beau looping. Hilarant : la chûte est plus que fréquente. Et dans les trois épreuves, la qualité de l'animation est excellente.



Winter Events : ski alpin

Là, moins de finesse. Pas question de perdre son temps à faire l'artiste, c'est la vitesse qui compte ! En slalom, il faut guider le skieur entre les drapeaux des portes. Trois portes manquées, vous pouvez pleurer, c'est la disqualification !... En descente, c'est tout droit, ou presque. On se contentera juste d'éviter les sapins. On peut accélérer ou ralentir avec le bouton de tir du joystick. Bref ce skieur se pilote presque comme une voiture de course. Heureusement qu'il y a de la neige et des sapins, on finirait par oublier qu'on est aux sports d'hiver... L'animation est rapide, et le défilement étourdissant à pleine vitesse. Un peu primaire quand même...

Un choix ?

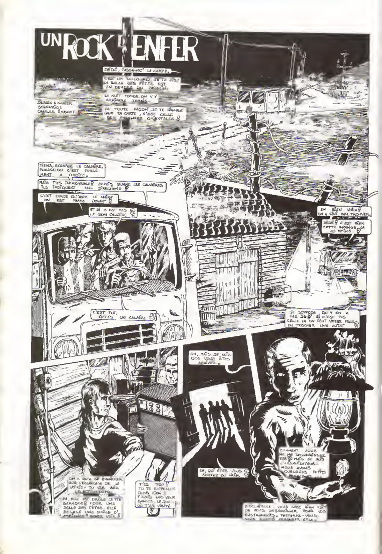
Disons-le, Winter Games est plus soigné et plus complet. On lui reprochera pourtant un excès d'épreuves artistiques, à la longue très semblables à jouer.

Winter Events est plus "bon enfant". Des décors moins subtils, des jeux moins travaillés dans le détail, mais souvent une plus grande vitesse d'animation et une meilleure maniabilité.

Un choix difficile...Il ne vous reste plus qu'à venir tester ces deux programmes dans votre magasin préféré avant de vous décider !

Winter Games, Cassette, US Gold
Winter Events, Cassette, Anco




UN ROCK D'ENFER
DESSIN : XAVIER
SCENARIO : CHARLES EMBERT
DEDE, PASSE-MOI LA CARTE.
C'EST UN RACCOURCI JE TE DIS. LA SALLE DES FETES EST EN DEHORS DU PATELIN.
LA NUIT TOMBE, ON N'Y ARRIVERA JAMAIS.
DE TOUTE FAÇON, JE TE SIGNALE QUE TA CARTE, C'EST CELLE DES PYRENEES ORIENTALES !
TIENS, REGARDE LE CALVAIRE. PLOUGALOU C'EST FORCEMENT A DROITE.
MAIS T'ES INCROYABLE ! DEPUIS QUAND LES CALVAIRES ILS INDIQUENT LES DIRECTIONS ?
C'EST PARCE QU'AVEC LE MAIRE ON EST PASSE DEVANT !
ET SI C'EST PAS LE BON CALVAIRE ?
C'EST TOI, QU'ES UN CALVAIRE !!
EH BIEN VOILA ! ON A FINI PAR TROUVER.
DEDE ! C'EST BIEN CETTE GRANGE LA AU MOINS ?
JE SUPPOSE QU'Y EN A PAS 36 ! SI C'EST PAS CELLE LA ON PEUT VOTER POUR EN TROUVER UNE AUTRE ?
ON A QU'A SE BRANCHER SUR L'ECLAIRAGE DE LA VOIRIE - TU VAS VOIR L'ELECTRICIEN
EH, ELLE EST DRÔLE CETTE BARAQUE ! POUR UNE SALLE DES FÊTES, ELLE DEGAGE UNE DRÔLE D'AMBIANCE ! VENEZ VOIR !
T'ES TROP ! TU TE RAPPELLES PLUS RIEN ! T'AVAIS LES YEUX BANDES, LE JOUR OU T'AS VISITE ?
OH, MAIS JE VOIS QUE VOUS ÊTES ARRIVES.
EH, QUI ÊTES VOUS ? SORTEZ DU NOIR ?
COMMENT VOUS NE ME RECONNAISSEZ PAS ? MAIS JE SUIS L'ORGANISATEUR - NOUS AVONS QUELQUES PETITS PROBLEMES
D'ECLAIRAGE. VOUS AVEZ BIEN FAIT DE VOUS DEBROUILLER POUR VOS INSTRUMENTS. PREPAREZ-VOUS. NOUS ALLONS ARRANGER CELA.


JE CROIS QU'IL EST TEMPS. VOILA L'ORGANISATEUR. BON SANG QUELLE TÊTE IL A !! ON DIRAIT UN SANGLIER AVEC UNE BROCHE COUDÉE DANS LE DOS !!
BONJOUR LES LOGES !! C'EST UNE GALÈRE EXTRA TON TRUC, DÉDÉ !!
DI ON PLAQUET ?
T'ES PAS LOUF ? ON A EU ASSEZ DE PEINE À INSTALLER LES AMPLIS DANS LE NOIR.
LE PUBLIC EST ARRIVÉ ? ON A PAS ENTENDU UN SEUL BRUIT DE MOTEUR.
TOUT LE MONDE EST LÀ. NOUS FAISONS SALLE COMBLE. C'EST LE BROUILLARD ÇA MANGE LE BRUIT.
ON VA SORTIR LE GRAND JEU. EN INTRO : ROUTE VERS L'ENFER.
OUAIS, ET ON ENCHAÎNE SUR LA MAISON DES BRUMES.
JE JOUERAIS BIEN HUNCHBACK... ET ÉLECTRICITÉ DU DIABLE.
TU AS VU ILS ONT ALLUMÉ DES BRIQUETS.
ARRÊTE !! ME COLLE PAS LES FOIES, JE SENS QUELQUE CHOSE DE BIZARRE.
ET TU SAIS QUOI, TOUT LE MONDE TE VOIT...
ALLEZ C'EST FINI, PUISQUE LE JUS EST REVENU RALLUME UN PEU, QU'ON VOIT LA TÊTE DE NOTRE PUBLIC LORSQU'IL VA S'EN ALLER.
ON FAIT UN RAPPEL ET ON TERMINE.
LES FLAMMES SONT VERTES !! ON DIRAIT DES FEUX FOLLETS.
JE NE SUIS PAS SÛR QU'ILS S'EN AILLENT. ILS VOULAIENT VENIR VOUS FÉLICITER.
ALLUME !!
FIN

TOP SECRET

Les programmeurs des logiciels MSX sont des petits sournois : ils ont l'art de dissimuler au fil de leur jeu des passages secrets, des bonus mystérieux, des trésors introuvables ... Pourtant, ces petites merveilles soigneusement cachées ne sont pas introuvables. La preuve : notre rubrique TOP SECRET vous en dévoilera, à chaque numéro, tous les secrets !

PENGUIN ADVENTURE II :
Des passages très secrets...

Eh oui, rien n'est jamais fini avec ce cher pingouin ! Nous croyions bien avoir épuisé toutes les astuces du jeu, mais non, voici une nouvelle et extraordinaire découverte : il y a des passages secrets dans le fabuleux sous-sol du Royaume des Glaces !

Normalement, notre pauvre pingouin doit parcourir 24 étapes pour aller retrouver sa princesse bien-aimée. 24 étapes infernales, parsemées d'insectes, de monstres, de rochers, de troncs d'arbre, et surtout de crevasses, des petites et des grandes. Les petites, on le savait déjà, donnent accès à des salles de jeu où l'on peut jouer les poissons attrapés. Mais les grandes ne servent pas seulement à retarder le pingouin maladroit... bien au contraire ! Comme dans beaucoup de jeux Konami, il existe des passages secrets : certaines des grandes crevasses y donnent accès. Il suffit de tomber dedans, de tirer la manette un petit peu vers vous, et hop !, vous sautez plusieurs étapes ! Miraculeux, non ? Toutes les grandes crevasses ne sont pas des passages secrets. Gardez l'oeil sur l'indicateur de distance pour repérer les bonnes, en fonction de ce tableau :

STAGE DEPART	DISTANCE	STAGE ARRIVEE
1	240	6
6	14	9
9	335	12
12	---	13
13	357	15
15	---	16
16	078	18
18	420	21
21	---	22
22	---	23
23	---	24

La position de chaque crevasse peut varier de 1 à 3 unités de distance. Avec un peu de chance, vous arriverez à temps pour réveiller la princesse et lui offrir la pomme que vous avez cueillie sur l'arbre magique... Nous vous promettons des surprises ! Un conseil : mettez le volume du moniteur ou de la TV au maximum...



DOS DIRECT

Cela a déjà dû vous arriver :
Vous avez allumé votre ordinateur en oubliant de charger le DOS. Résultat : il faut normalement réinitialiser l'ordinateur pour le faire, et vous perdez évidemment tout ce que vous avez en mémoire. Mais il y a une solution pour passer directement du Basic au MSX-DOS sans avoir booté celui-ci à l'allumage.

Tapez tout simplement
POKE & HF346,1

et faite ensuite
CALL SYSTEM

Le Dos se charge sans que le contenu de la RAM soit effacé.
Il ne vous reste plus qu'à sauver votre programme sur disquette. Ouf !

MSX1 - MSX 2
Toujours plus fort !

Certains programmes MSX1 ont vraiment du mal à passer sur les MSX2, malgré toutes les astuces que vous nous donnons en rubrique technique.
C'est le cas, par exemple, de SPY VS SPY, ou de KNIGHT TIME.
Donc, si toutes vos tentatives ont échoué, la dernière procédure à essayer est de suivre, dans un premier temps, les conseils de notre article, puis, après avoir appuyé sur la touche SHIFT, de taper :

POKE &HFFFF, &HFF

Normalement, les programmes les plus récalcitrants tourneront comme par miracle ! Attention : certains logiciels résistent encore à ce processus. La solution définitive dans un prochain numéro.

KNIGHTMARE
Premier passage secret

Dès le premier tableau, il est possible d'éviter le monstre final en trouvant un passage secret qui donne directement accès au second tableau. Oui, mais où ? Placez votre chevalier dans le coin supérieur gauche de l'écran, dans le petit espace entre les colonnes et la seconde rivière. Tirez dix fois et un carré EXIT apparaîtra. Passez dessus : vous voilà au second tableau !

JEUX EN CASSETTES A 75 F

ALIEN 8
APEMAN STRIKES AGAIN
CITY CONNECTION
D-OAY
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
GUNFRIGHT
ICE KING
JET SET WILLY 1 ou 2
KNIGHTLORE
MEANING OF LIFE
NIGHTSHADE
NINJA 1 ou 2
SNAKE RUNNER
SPECIAL OPERATIONS
TOP ROLLER
VALKYR
WHO DARES WINS 2
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ATTACK OF KILLER TOMATOES
AUF WIEDERSEHEN, MONTY
AVENGER
BATMAN
BEAMRIDER
BOULDER DASH 1 ou 2
BUCK ROGERS
CHOPPER 1
CONGO BONGO
CYBERUN
DARKWOOD MANOR
DECATHLON
EGGY
EMERALD ISLE
FUTURE KNIGHT
GHOSTBUSTERS
GROG'S REVENGE
HARVEY SMITH SHOW JUMPER
HEAD OVER HEELS
HERO
INTERNATIONAL KARATE
JACK THE NIPPER
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
PASTFINDER
PENTAGRAM
PITFALL 2
REO MOON
RETURN TO EDEN
RIVER RAID
SLAPSHOT
SORCERY
SPY VERSUS SPY
STARQUAKE
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
THE HEIST
THE WAY OF THE TIGER
TRAILBLAZER
UCHI MATA
WINTER EVENTS
WINTER GAMES
WORM IN PARADISE
ZAKIL WOOD
ZAXXON

JEUX EN CASSETTES A 120 F

A VIEW TO A KILL
BATTLE OF MIDWAY
DAMBUSTERS
SPACE BHUTTLE

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F, LA GESTE D'ARTILLAC 245 F, MANDRAGORE 245 F, OCTOPUS 145 F, OMEGA PLANETE INVISBLE 245 F, RUNNER 140 F

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
(K7 : 95 F/D : 120 F)

COMPILATION 4 (Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)
COMPILATION 5 (Kick It, Ropper, Space Rescue, Oh Shit)
COMPILATION 8 (Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)
COMPILATION 7 (Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)
COMPUTER HITS (8 jeux) 95 F
KID KIT (L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Btylo, etc...) K7 ou D : 299 F
MSX CLASSICS (Grog's Revenge, Bounder, Valkyr, Gunfright) 145 F
MSXTRA (Bigger, Disk Warrior, 3D Knock-Out, Super Bowl) 95 F
SILICON DREAMS (Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise) 145 F
SUPER SELLERS 1 (Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F ; D : 175 F
SUPER SELLERS 2 (Drome, Time Curb, Confused) K7 : 145 F, D : 175 F
UNBELIEVABLE (Nightahsde, Gunfright, Alien 8, Knightlore) : 145 F

SOFT-CARDS

99 F :
BACKGAMMON
BARNSTORMER
CHACK'N POP
CHORO Q
FRONT LINE
LE MANS
BHARK HUNTER
SWEET ACORN
KYZOLOG

119 F :
GREEN BERET
PINEAPPLIN/FAIRY (2 jeux en 1)
THE WRECK

SOFT-CARD ADAPTATEUR
POUR TOUS MSX : 75 F

PROMO : ADAPTATEUR + 1 JEU AU CHOIX : 159 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
DRAGON ATTACK
FRUIT SEARCH
HEAVY BOXING
MR CHING
PICTURE PUZZLE
SPACE MAZE ATTACK
SPACE TROUBLE
BTEP UP
SUPER SNAKE

CARTOUCHES A 149 F

CALCUL
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
HOLE IN ONE
MONKEY ACADEMY
MOPIRANGER
ROLLERBALL
SUPER BILLIARDS
THE WRECK
TIME PILOT

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CHOPLIFTER
DUNKSHOT
EGGERLAND MYSTERY
GREEN BERET
HOLE IN ONE PRO
HYPER BPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MIDNIGHT BROTHERS
RAID ON BUNGELING BAY
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TRACK AND FIELD 1 ou 2
YIE AR KUNG FU 1

CARTOUCHES A 230 F

ALPHA SQUADRON
BATTLE CROSS
BILLARD KONAMI
BOSCONIAN
BOXING KONAMI
CHEAT CARTRIDGE
COASTER RACE
COSMO-EXPLORER
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY 2
FOOTBALL KONAMI
GALAGA
GALAXIAN
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
INSPECTEUR Z
KING'B VALLEY
KNIGHTMARE
MAPPY
NEMESIS
PAC-MAN
PAYLOAD
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
PIPPOLS
PLANETE MOBILE
RAMBO
ROAD FIGHTER
SCION
BKY JAGUAR
SPACE CAMP
TENNIS
THE GOONIES
TWIN BEE
YIE AR KUNG FU 2

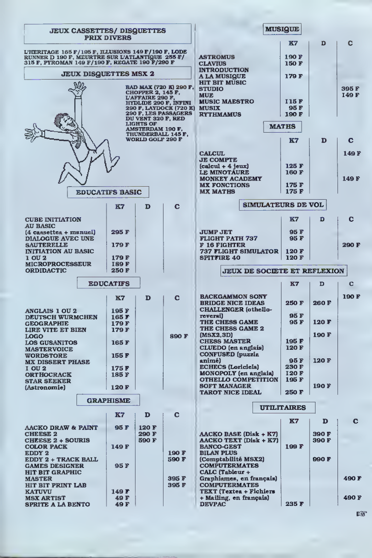
CARTOUCHES MSX 2

HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
SUPER RAMBO BPECIAL 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F

JEUX AACKOSOFT

Cassettes : 95 F
Disquettes : 120 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1
COME ON PICOT
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
LIFE IN THE FAST LINE
MACROSS
NORTH SEA HELICOPTER
OIL'S WELL
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY
PROTECTOR
RELICS
SAILOR'S DELIGHT
SCIENCE FICTION
SKOOTER
SPY STORY
STAR FIGHTER
STAR WARS
THE TRAIN GAME
THEXDER
TIME CURB
ZANAC



JEUX CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE 165 F/195 F, ILLUSIONS 149 F/190 F, LODE RUNNER D 190 F, MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE 255 F/315 F, PYROMAN 149 F/190 F, REGATE 190 F/290 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F, CHOPPER 2, 145 F, L'AFFAIRE 290 F, HYDLIDE 290 F, INFINI 290 F, LAYDOCK (720 K) 290 F, LES PASSAGERS DU VENT 320 F, RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F, THUNDERBALL 145 F, WORLD GOLF 290 F

EDUCATIFS BASIC

	K7	D	C
CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel)	295 F		
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	179 F		
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F		
MICROPROCESSEUR	189 F		
ORDIDACTIC	250 F		

EDUCATIFS

	K7	D	C
ANGLAIS 1 OU 2	195 F		
DEUTSCH WURMCHEN	165 F		
GEOGRAPHIE	179 F		
LIRE VITE ET BIEN	179 F		
LOGO			890 F
LOS GUSANITOS	165 F		
MASTERVOICE			
WORDSTORE	155 F		
MX DISSERT PHASE I OU 2	175 F		
ORTHOCRACK	185 F		
STAR SEEKER (Astronomie)	120 F		

GRAPHISME

	K7	D	C
AACKO DRAW & PAINT	95 F	120 F	
CHEESE 2		290 F	
CHEESE 2 + SOURIS		590 F	
COLOR PACK	149 F		
EDDY 2			190 F
EDDY 2 + TRACK BALL			590 F
GAMES DESIGNER	95 F		
HIT BIT GRAPHIC MASTER			395 F
HIT BIT PRINT LAB			395 F
KATUVU	149 F		
MSX ARTIST	49 F		
SPRITE A LA BENTO	49 F		

MUSIQUE

	K7	D	C
ASTROMUS	190 F		
CLAVIUS	150 F		
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F		
HIT BIT MUSIC STUDIO			395 F
MUE			149 F
MUSIC MAESTRO	115 F		
MUSIX	95 F		
RYTHMAMUS	190 F		

MATHS

	K7	D	C
CALCUL			149 F
JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	125 F		
LE MINOTAURE	160 F		
MONKEY ACADEMY			149 F
MX FONCTIONS	175 F		
MX MATHS	175 F		

SIMULATEURS DE VOL

	K7	D	C
JUMP JET	95 F		
FLIGHT PATH 737	95 F		
F 16 FIGHTER			290 F
737 FLIGHT SIMULATOR	120 F		
SPITFIRE 40	120 F		

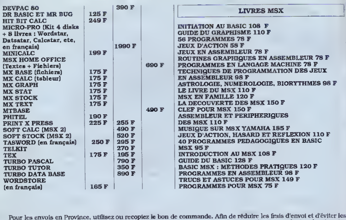
JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

	K7	D	C
BACKGAMMON SONY			190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F	260 F	
CHALLENGER (othello-reversi)	95 F		
THE CHESS GAME	95 F	120 F	
THE CHESS GAME 2 (MSX2,3D)		190 F	
CHESS MASTER	195 F		
CLUEDO (en anglais)	120 F		
CONFUSED (puzzle animé)	95 F	120 F	
ECHECS (Loriciels)	230 F		
MONOPOLY (en anglais)	120 F		
OTHELLO COMPETITION	195 F		
SOFT MANAGER		190 F	
TAROT NICE IDEAL	250 F		

UTILITAIRES

	K7	D	C
AACKO BASE (Disk + K7)		390 F	
AACKO TEXT (Disk + K7)		390 F	
BANCO-GEST	199 F		
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2)		990 F	
COMPUTERMATES CALC (Tableur + Graphismes, en français)			490 F
COMPUTERMATES TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français)			490 F
DEVPAC	235 F		

☞



DEVPAC 80		390 F	
DR BASIC ET MR BUG	125 F		
HIT BIT CALC	249 F		
MICRO-PRO (Kit 4 disks + 8 livres : Wordstar, Datsstar, Calcstar, etc, en français)		1990 F	
MINICALC	199 F		
MSX HOME OFFICE (Textes + Fichiers)			690 F
MX BASE (fichiers)	175 F		
MX CALC (tableur)	175 F		
MX GRAPH	175 F		
MX STAT	175 F		
MX STOCK	175 F		
MX TEXT	175 F		
MTBASE			490 F
PHITEL	190 F		
PRINT X PRESS	225 F	255 F	
SOFT CALC (MSX 2)		490 F	
SOFT STOCK (MSX 2)		520 F	
TASWORD (en français)	250 F	295 F	
TELKIT		270 F	
TEX	175 F	195 F	
TURBO PASCAL		790 F	
TURBO TUTOR		350 F	
TURBO DATA BASE		890 F	
WORDSTORE (en français)	165 F		

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC 108 F
GUIDE DU GRAPHISME 110 F
56 PROGRAMMES 78 F
JEUX D'ACTION 58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F
LE LIVRE DU MSX 110 F
MSX EN FAMILLE 120 F
LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
CLEF POUR MSX 150 F
ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F
MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
INTRODUCTION AU MSX 108 F
GUIDE DU BASIC 128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES 120 F
PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR 98 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX 149 F
PROGRAMMES POUR MSX 75 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre à votre commande un chèque ou un mandat-lettre. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France uniquement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnes sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix.

Bien sûr, en étant abonné à MSX NEWS, vous évitez ce problème, puisque nous vous servons les dernières nouveautés et promos toutes chaudes sur un plateau !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ________ Prénom ________

Adresse ________________

____

Ville ________ Code postal ________

Marque d'ordinateur MSX ________

Mode de règlement
❑ Chèque ❑ Mandat-lettre joint

❑ Je m'abonne à MSX NEWS pour 1 an (6 numéros) : **99 F**
❑ Je vous commande le matériel suivant : ________________

____

____

Pour un prix de : ________
❑ Frais de port jeux et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ________



Les Monstres Attaquent !





Au secours ils reviennent ! Courez, fuyez, tremblez ! Les grands monstres de l'industrie cinématographique se préparent à envahir vos écrans et vos esprits par l'intermédiaire de vos ordinateurs !

A tout seigneur, tout honneur, King Kong lui même arrivera sur vos écrans en 1987 mis en scène par cet autre roi du jeu, Konami ! Nous vous disions que les héros ne meurent jamais : King Kong aura 54 ans cette année et il se porte mieux que jamais !

Le film de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, avec les fabuleux trucages de Willis O'Brien, fut en effet projeté en public pour la première fois le 10 avril 1933. La Kingkongmania fut immédiate. Le film était projeté en exclusivité dans deux cinémas à la fois où il y avait dix séances par jour ! Les gens faisaient la queue sur quatre rangs à la fois, les plus jeunes portant des badges "King Kong est mort pour nos péchés !"

Ce n'était que le début d'une grandiose carrière internationale car le monde entier allait se bousculer pour frémir devant la "Huitième Merveille du Monde".

Il y eut de nombreux remakes par la suite. Le dernier en date produit par Dino de Laurentiis et réalisé par John Guillermin en 1976, bénéficiait de trucages extraordinaires.. Dès 1933

Cooper et Schoedsack avaient sorti "Le fils de Kong", suivi en 1949 de "Mr Joe", version édulcorée, où le singe passant devant un orphelinat en flammes, sauve les enfants et devient un héros national...
Le seul, le vrai King kong, celui que l'on aime et qui fait pleurer les femmes lorsqu'il tombe de l'Empire State Building, est bien sûr celui de 1933, et c'est lui, n'en doutons pas, qui viendra très bientôt visiter vos MSX !
Devant ce phénoménal succès commercial, les Japonais ne pouvaient rester inactifs et ils créèrent, en 1954, un monstre fameux qui allait hanter les écrans de la planète pendant une vingtaine d'années : GODZILLA !
Réalisé par Inoshiro Honda pour la firme Toho, "Godzilla" met en scène un dinosaure géant hiberné dans les profondeurs de la mer et réveillé par des expériences atomiques. Il surgira de l'océan et marchera vers Tokyo en crachant des jets de flammes et en écrasant tout sur son passage ! Le film original de 1954 est, comme King Kong, en noir et blanc et il véhicule une épouvante certaine, Godzilla concrétisant les deux grandes peurs nippones de l'époque : la bombe atomique et les catastrophes naturelles (tremblement de terre et submersion).
Godzilla sera suivi pendant une vingtaine d'années par une multitude de films de monstres japonais, les monstres de la "Toho", cette firme s'étant spécialisée, après le succès de Godzilla, dans la production de films à monstres, très souvent mis en scène par Honda assisté pour les effets spéciaux de Eiji Tsuburaya, créateur de Godzilla. Honda et Tsuburaya créèrent ainsi une multitude de monstres, se battant souvent les uns contre les autres, s'entretuant et ressuscitant dans des aventures absurdes et loufoques qui culminèrent en 1968 dans le légendaire et apocalyptique "Destroy all monsters" où tous les monstres de la Toho étaient réunis ! Nous vous présentons quelques unes de ces charmantes créatures afin que vous sachiez qui vous allez recevoir dans vos petits intérieurs douillets, où elles arriveront prochainement pour tout saccager dans un fracas apocalyptique !

ITOKA

Issu des entrailles de la planète Mars, ITOKA se déplace dans l'espace en se transformant en boule de feu. Il se nourrit d'énergie et détruit toutes les usines de Tokyo. Ne peut être immobilisé que par l'itokanium, une substance inventée spécialement pour lui. Comme il ne peut être détruit, ITOKA sera placé en orbite autour de la terre !
(ITOKA, Monstre des Galaxies, 1968)



YOG

Sorte de poulpe gigantesque aux yeux globuleux, cet "Amobea" habite la ceinture d'astéroïdes qui circulent entre Mars et Jupiter. Dérangés par des fusées terriennes, les Amobeas décident d'envahir la terre. Leur astronef atterrit sur une île déserte au sud du Japon, où les animaux autochtones (crabes, tortues, pieuvres) seront changés par les Amobeas en monstres gigantesques qui se battront à leur côté contre les hommes. YOG sera finalement détruit par les ultra-sons qu'émettent des centaines de chauve-souris.
(Les Envahisseurs de l'Espace, 1970)

MEGARO

Etonnant amalgame de statue thibétaine, d'insecte, de robot fouisseur et de reptile, Megaro est le dieu du royaume de Seatopia, situé sous l'île de Pâques. Le royaume, craignant d'être exterminé par les expériences atomiques des humains, déclare la guerre à la Terre. Megaro se fera aider par Gigan, bête à pinces et bec d'aigle venant de la "galaxie M". Les humains, eux, se feront épauler par le superman géant Jet Jaguar et par Godzilla lui-même !
(Godzilla 1980)

MOTHRA

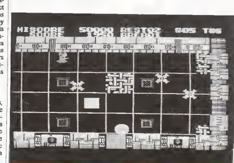
Dans une île perdue du Pacifique vit un peuple d'humanoïdes de 20cm de haut. Parmi eux les Aelitas sont deux jeunes filles lilliputiennes chargées de garder l'Oeuf Sacré. Elles sont enlevées et exhibées dans un music-hall à Tokyo. L'oeuf, laissé sans soin, éclot et donne naissance à une larve gigantesque qui se dirige à la nage vers le Japon, coulant plusieurs bateaux sur sa lancée ! La larve se change en une mite géante qui sème la destruction en partant à la recherche des Aelitas. Celles-ci seront rendues à Mothra qui les emportera sur son dos vers l'île perdue.
("Mothra", tourné en 1961, sera suivi en 1964 par "Mothra contre Godzilla")

GAILAH et SANDA

Ce sont deux frères ennemis, amalgames de King Kong, de l'abominable homme des neiges et du monstre de Frankenstein. Sanda est le "bon", il vient des montagnes et son pelage est brun ; Gailah, le "méchant", vient de la mer et sa fourrure est verte. Ils vont s'entretuer pendant tout le film, intitulé "La guerre des monstres", 1966.

GAMERA

Tortue géante munie de longues dents de saurien, Gamera dormait sous la banquise et a été réveillé lui aussi par une bombe.. Il ravagera Tokyo et sera la ➤



LE SPECTACLE EST DANS LA SALLE !

Il y a quelques années, de passage dans un bled perdu du Kansas, je ne pus résister, un après-midi d'été, à l'affiche d'un cinéma qui passait le fameux "Destroy all monsters". J'étais la seule personne dans la salle ayant plus de douze ou treize ans, ce qui, au passage, en dit long sur mon âge mental...

Soudain, le film à peine terminé, les lumières se rallumèrent et un homme vêtu d'une peau de gorille apparut sur la scène et s'élança dans la salle ! En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, tous les enfants s'enfuirent du cinéma en hurlant de peur ! J'en fis de même, essayant néanmoins de garder une certaine dignité. Les apparitions, dans les salles de cinéma, d'éléments incontrôlables destinés à semer la panique parmi les spectateurs, est un phénomène typiquement américain. Des squelettes phosphorescents suspendus, traversant la salle au moment opportun, aux monstres hideux brandissant des haches en parcourant les allées, le summum de ces sur-mises en scène d'un goût douteux fut atteint par William Castle avec son film "Le Désosseur". Le monstre-héros de ce film très angoissant était une sorte de crabe-sangsue qui attaquait les humains en se fixant sur leur colonne vertébrale. En milieu de séance, le film s'arrêtait et la salle restait plongée dans l'obscurité. Une voix d'outre-tombe, qui n'était autre que celle du grand Vincent Price, annonçait alors que le monstre s'était échappé dans la salle. Les ouvreuses complices, poussaient des hurlements de terreur pendant que les fauteuils, équipés pour la circonstance, se mettaient à bouger et à envoyer des décharges électriques aux spectateurs terrifiés. Certains soirs où l'ambiance était particulièrement réussie, des femmes s'évanouissaient réellement.

Beaucoup plus sobre, Gordon Lewis, quant à lui, faisait distribuer aux spectateurs de son film "Festin de sang", des sacs en papier portant la mention "Vous en aurez besoin", alors que la publicité des "Griffes des Morts Vivants" garantissait la prise en charge des frais d'asile psychiatrique occasionnés par les séquelles de la vision du film. Les producteurs de "La nuit des mille chats" offraient, eux, "un enterrement simple mais de bon goût" à tout spectateur qui mourrait de peur pendant la représentation !



star de nombreux films car il est presque invulnérable ! Ses pattes repoussent quand elles sont arrachées, et quand il rentre ses membres et sa tête sous sa carapace, il vole comme un avion à réaction ! Voici ses caractéristiques : longueur : 60 mètres, poids : 70 tonnes, vitesse de vol : mach 3, vitesse de nage : 275 km/h, longueur d'un pas : 20 m, nourritures préférées : pétrole, charbon, feu, missiles, bombes atomiques...

Gamera, on le voit, pourra remplacer très efficacement votre chien pour garder la maison, lorsqu'il sera importé en France!

(Gamera, 1966)

BARUGON

Sorte de dragon volant cornu, il est l'opposé de Gamera. Ce dernier crache le feu, Barugon, lui, souffle du froid et peut transformer en banquise toute une région. Tokyo sera ainsi givré et Gamera provisoirement recouvert d'un linceul de glace..

(Les monstres attaquent, 1967)

RODAN

Ptérodactyle géant, de 200 m d'envergure, Rodan dépasse en vol la vitesse du son et son passage provoque un ouragan qui détruit tout ! Détail touchant: il se déplace souvent accompagné de Madame. Première créature ailée du cinéma japonais, Rodan sera suivi par Gappa puis par Ghidrah, le dragon volant à trois têtes.

(Rodan, 1956)

GAOS

Egalement une créature volante, qui tient de la chauve-souris géante et du reptile. Il apparaît dans un cratère en flammes, saccage tout sur son passage et sera finalement détruit par Gamera, qui aura trouvé son point faible, le dos, car Gaos a un torticolis et ne peut tourner la tête !

(Gamera contre Gaos, 1967)

Nous ne vous recommandons pas vraiment de vous précipiter pour aller voir tous ces films car la plupart sont d'une débilité navrante. Ceci dit, il faut le voir pour le croire... au moins une fois ! En jeux MSX, Godzilla existe déjà au Japon ; sera-t-il importé en France ?

Et surtout... vient de sortir au Japon, un jeu édité par la "Toho Cinefile-Soft Library" et qui s'intitule "La Foire aux Monstres". Ce jeu semble mettre en scène Mothra et Ghidrah. Le recevrons-nous un jour en France ? En tous cas si la Toho se met à produire régulièrement des jeux sur MSX, arriverez-vous, MSX Maniacs, à surmonter la folie surréaliste, loufoque et dévastatrice de ces grands mythes ? Ne risquez-vous pas d'être submergés par ce nouveau raz de marée nippon ?

MSX NEWS saura-t-il vous soustraire aux influences maléfiques de ces nouveaux jeux diaboliques, vous montrant, une fois de plus, les milles et un périples magiques générateurs des pouvoirs les plus puissants, permettant de vaincre et de surmonter tant de monstruosités et d'ennemis dantesques?!



BIBLIOGRAPHIE

Cent monstres du cinéma fantastique, de Andrevon et Schlockoff (Jacques Glénat).

The making of King Kong, de Goldner et Turner (Barnes).

Incredibly Strange Films, de Vale et Juna (Research Publications).

Epouvante, mon gros frisson, de Marion Vidal (Télérama n°1936).

MUSIC EDITOR

Le Music Editor ou MUE est une cartouche musicale éditée par Hal. Elle vous permet d'exploiter complètement et de façon simple les possibilité de votre MSX pour générer des sons sur trois voies et huit octaves.

Il est possible, en se servant des instructions play et sound du basic MSX de composer votre propre musique. Cela s'avère souvent fastidieux pour le débutant et sans résultats probants. L'usage révèle qu'il est plus facile de positionner des notes sur une portée que d'aligner une série de codes mystérieux symbolisant une note, sa durée etc... MUE met à votre disposition trois portées, un ensemble de signes musicaux : notes, altérations, clef de sol ou de fa, pauses etc..., ainsi que des instructions de commandes permettant la sauvegarde, le chargement ou la modification de vos mélodies. Tout cela s'obtient uniquement en utilisant le pavé curseur et la touche select de votre clavier ou encore plus simplement en utilisant un track ball.

A l'allumage s'affiche, sur la moitié haute de l'écran, deux des trois portées. Sur la moitié basse, un tiers de l'écran est occupé par un tableau de commandes, les 2/3 restant sont réservés au tableau contenant les différents signes musicaux.

Le principe d'utilisation est simple. On choisit un symbole, une note par exemple, en positionnant la flèche sur ce symbole puis en validant ce choix en pressant la touche select. On déplace alors la flèche à l'emplacement désiré sur une des portées puis on valide de la même façon. Avec le track-ball, la validation se fait en pressant le bouton blanc.

Les commandes générales permettent la création, la sauvegarde et l'exécution de tout ou d'une partie des trois voies. Elles sont regroupées sur deux pages en bas à droite de l'écran et sont au nombre de seize. La première page permet d'afficher la liste des mélodies déjà composées, de charger, de sauvegarder ou d'exécuter un de ces fichiers, de choisir le système d'enregistrement (cassette, disquette 1 ou 2). Une option permet de vérifier si une sauvegarde a été correctement faite, une autre permet d'effacer complètement une des voies éditées. Sur la deuxième page, une commande d'édition permet d'afficher une mesure particulière, ce qui est très pratique lors des corrections de détail. Il est possible de faire exécuter la mélodie à partir d'une mesure déterminée et de sélectionner les deux voies que l'on désire voir à l'écran. Enfin une commande permet l'insertion de symboles, une autre le décalage de l'édition vers les mesures à gauche ou à droite. On retrouve une commande d'exécution de la mélodie identique à celle de la première page, ce qui évite une manipulation supplémentaire lors de vérifications.

La liste des signes musicaux est beaucoup plus importante et c'est ce qui fait la force de MUE. Ce tableau complet offre à l'utilisateur des possibilités quasi infinies de composition. Ce tableau est constitué de six pages regroupant chacune des symboles aux fonctions bien précises.



La page un permet la sélection de la clé, la détermination de la mesure avec un numérateur variant de un à seize et un dénominateur possible égal à 2, 3, 4, 16 ou 32. Si on choisit une autre valeur pour le dénominateur, MUE arrondit celle-ci à la valeur immédiatement inférieure. Quatre commandes permettent de définir le son en paramètrant le volume, la forme de l'enveloppe, la fréquence et le tempo. On peut également choisir de placer les barres de séparation des mesures, ce que MUE fait automatiquement par défaut. Il est possible de positionner sur la portée des barres de reprise, de la même façon que sur la portée écrite, ce qui facilite et limite la longueur de l'édition. Les signes "da capo" (reprise depuis le début de la partition), et "fine" (fin de partition) peuvent être placés simplement, ainsi que le "da segno" (reprise à l'endroit précédemment noté "$"). Il existe aussi un symbole de saut, numéroté de 1 à 9, qui permet de sauter toutes les mesures le séparant du symbole associé, numéroté de la même façon. Sur le même principe, une commande permet jusqu'à neuf répétitions possibles sur un même morceau.

La page 2 est celle des notes, soupirs, pauses etc... Ils sont associés aux deux premières lignes du clavier, ce qui évite de déplacer le curseur et accroît la vitesse d'utilisation. Sont également présentes les altérations dièse, bécare et bémol. Les triolets sont possibles en sélectionnant les notes les composant et en les surmontant du chiffre 3.

La page 3 contient les symboles permettant de diminuer ou d'augmenter d'une octave les notes désignées, de donner un effet de liaison entre deux notes ainsi que le "tenuto". On peut aussi créer un effet de "staccato" sur plusieurs notes ou définir une accentuation "piano" ou "forté" sur 10 niveaux.

La page 4 permet les altérations générales en bémol sur toute une portée

La page 5 permet la même chose que la page 4 mais pour les dièses.

Idem pour la page 6 qui permet de placer les bécarres.

Afin de simplifier encore plus la vie du compositeur en herbe, les touches de fonctions F1 à F10 permettent des routines d'aide à l'édition.

F1 et F2 permettent la copie d'une ou plusieurs mesures.

F3 permet l'affichage du numéro de la mesure éditée.

F4 affiche la double barre de fin de portée.

F5 affiche la première mesure.

F6 permet l'exécution de la partition, F7 son chargement et F8 sa sauvegarde.

F9 et F10 permettent la substitution d'une des portées affichées par celle qui n'était pas à l'écran.

La touche INS permet l'insertion directement sur la portée. La touche DEL supprime un symbole, et la touche SHIFT multiplie par 4 la vitesse de déplacement du curseur.

MUE est une cartouche exceptionnelle par son rapport qualité/prix qui permet une écriture de la musique quasiment identique à celle sur papier. Pour vous en convaincre courez chez votre revendeur écouter quelques mesures de La Fugue numéro 2 de Jean Sébastien Bach en démonstration.

(Cartouche HAL)

COMPUTER MATES :

Fichier et traitement de texte

Il y a des utilitaires qui en font plus que d'autres. En fait, ils regroupent dans un même programme plusieurs fonctions indispensables. On les appelle des logiciels "intégrés". Computer Mates ne prétend pas rivaliser avec les vedettes professionnelles du genre, mais correspond parfaitement à une utilisation domestique.

La base de données permet de créer des fiches, sur des personnes ou des objets, qui peuvent comprendre le nom, l'adresse ou bien d'autres en-tête redéfinissables. La création en est très simple, il suffit de compléter la fiche vierge en face des en-tête. La touche "TAB" permet de passer à une nouvelle fiche. Et grâce aux touches de fonctions 4 et 5, on peut consulter respectivement la fiche précédente ou la fiche suivante. Il est encore possible de visionner seulement les titres (c'est à dire la première ligne de la fiche) de la totalité ou d'une partie du fichier créé.
Une des options les plus intéressantes est la recherche de fiches d'après un paramètre définissable : fonction rapide de tri qui sélectionne les fiches ayant en commun le paramètre choisi.
Computer Mates offre donc une gestion de fiches particulièrement facile à mettre en oeuvre, très suffisante pour un copieux carnet d'adresses ou tout catalogue de bibliothèque, discothèque, etc.



Le traitement de texte

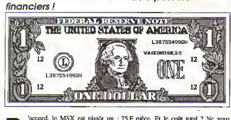
Vous disposez au départ de seize milles caractères utilisables (si aucune fiche n'est simultanément en mémoire). Ce nombre diminuera au fur et à mesure que vous taperez du texte. Dès que vous avez écrit un certain nombre de lignes, une certaine quantité de texte, vous changez automatiquement de page écran (le numéro de la page écran est indiqué dans le haut du moniteur ; il y a 99 pages écran). Grâce aux touches F-4 et F-5 vous pouvez vous référer aux pages précédentes et suivantes. Les touches INS, SUP, EFE/DEP conservent leur fonction première. Par contre si vous appuyez simultanément sur SHIFT et EFE/DEP le totalité de l'écran sera effacée. Si vous pressez la touche "ESC" une série de commandes apparaît ; on les appellera commandes escape si celles-ci permettent de déplacer un bloc, de supprimer une partie du texte, de chercher et de remplacer un mot, de visualiser l'écran tel qu'il sera imprimé, d'insérer une partie d'une fiche ou son intégralité, de donner des ordres à l'imprimante...

Nous allons nous intéresser plus particulièrement à cette dernière possibilité. Ce sous menu permet d'imprimer une partie spécifique du texte en italique, en gras, de mettre en exposant, de changer de jeu de caractères... Malheureusement les résultats ne sont visibles qu'à l'impression. Seul le soulignement (qui ne s'obtient pas par ce sous menu) est visible à l'écran.
Si vous avez la chance de posséder un MSX2 vous pouvez travailler soit un 80 colonnes soit en 40 colonnes.
Nous avons affaire à un traitement de texte simple mais performant malgré quelques défauts : la transformation des majuscules en minuscules n'est pas possible, l'utilisation des touches code et graph est gravement amputée et aucune demande de confirmation n'est faite après certaines commandes pouvant entraîner la destruction du texte.
Un des principaux intérêts de cette cartouche réside dans le fait que l'on a la possibilité de faire du publipostage (ou mailing). Cela consiste entre autres à réaliser une lettre standard et à la personnaliser en y insérant des fiches en partie ou en totalité. A chaque nouvelle impression l'ordinateur se réfèrera à la fiche suivante. Les adresses d'un fichier peuvent donc être directement imprimées sur des étiquettes, à coller sur des enveloppes : gain de temps énorme en cas de courrier important !
F-1 permet à tout moment de revenir au menu principal.
F-2 permet de faire une copie de l'écran sur papier.
F-3 active la procédure d'impression ; vous devez avoir préalablement fait un tour au menu DISPOSITION afin de définir la marge, si l'ordinateur doit faire une pause après avoir terminé d'imprimer une page, etc...
Vous avez ensuite à choisir ce que vous voulez imprimer : du texte, des fiches ou du publipostage. Vous pouvez imprimer la partie des fiches ou du texte qui vous intéresse. Contrairement à certains logiciels, il n'y a pas de problèmes d'impression.
Vous avez bien entendu la possibilité d'archiver vos textes sur bande ou disquette.
Computer Mates est de toute évidence un logiciel soigné, qui mise à la fois sur la complémentarité de ses deux fonctions, fichier et traitement de texte, et sur sa grande simplicité d'utilisation. D'ailleurs, la plupart des manipulations sont rappelées en permanence à l'écran : commode.
Cartouche MSX 1 ou 2

SOFT CALC :

Faites vos comptes

Un tableur, c'est une feuille de calcul électronique. Vous placez des chiffres sur des lignes ou des colonnes, vous définissez des opérations entre ces chiffres, et le programme fait le reste. Un véritable miracle pour les financiers !



D'accord, le MSX est plutôt un standard d'ordinateurs domestiques. Mais ce n'est pas une raison pour interdire à ses utilisateurs toute la gamme des logiciels professionnels. Soft Calc est un excellent exemple de ce genre d'utilitaires, souples et rapides.

Soft Calc est un tableur : "mais qu'est-ce-donc ? ", vous demandez-vous peut-être... Un tableur est une feuille de calcul électronique, divisée en lignes et colonnes. Prenons un exemple : imaginons que vous teniez une boutique de logiciels et que vous vouliez faire vos comptes au fil de l'année. Pour un mois, voici comment se présentera votre feuille de calcul (de façon très, très simplifiée !) :

	JANVIER	C1	
L1	Logiciels achetés	100	
L2	Prix unitaire	75	F
L3	Coût total	7500	F
L4	---------------	--------	
L5	Logiciels vendus	80	
L6	Prix de vente	110	F
L7	Vente totale	8800	F
L8	TVA (18,6%)	1636,8	F
L9	---------------	---------	
L10	Résultat global	-336,8	F

Vous avez commencé par définir des noms de lignes (logiciels achetés, prix unitaire, etc). Puis, dans la colonne 1 (C 1), vous entrez d'abord des valeurs. Dans notre exemple, 100 logiciels achetés 75 F pièce. Et le coût total ? Ne vous fatiguez pas, c'est Soft Calc qui va le calculer. Cette fois, vous n'avez pas rentrer une valeur, mais une opération : les logiciels achetés multipliés par le prix unitaire. Ce qui s'écrit, en langage "tableur" : L3C1=L1C1*L2C1.
Pas d'affolement : L1C1 veut dire "Ligne 1, Colonne 1", c'est-à-dire le nombre de logiciels achetés. L2C1, "Ligne 2, Colonne 1" est le prix unitaire. On multiplie l'un par l'autre, et on dit au programme d'afficher ce résultat en L3C1, c'est-à-dire en face de coût total. Et le tour est joué ! Une fois l'opération rentrée, vous pouvez changer le nombre de logiciels, ou leur prix unitaire, autant que vous le voulez : Soft calc recalcule et affiche instantanément le coût total, comme vous le lui avez demandé.

Formules magiques

A partir de là, vous pouvez deviner l'opération qui permet d'obtenir la vente totale... L7C1=L5C1*L6C1, tout bêtement !
Pour ces opérations, de nombreuses fonctions mathématiques sont disponibles. Comme le pourcentage, par exemple : la TVA de 18,60% est calculée sur la vente totale. Pour obtenir son montant, affiché en L8C1, il suffit d'entrer l'opération : L8C1=L7C1*18,60%. Et voilà.
Reste à calculer le résultat global, qui est égal dans notre exemple à la Vente Totale, moins la TVA, moins le Coût total. Vous avez sans doute déjà deviné la formule : L10C1=L7C1-L8C1-L3C1
Rien de bien compliqué en fait ! Reconnaissons cependant que notre exemple est lui-même très simple ! Soft Calc peut réaliser des tâches bien plus complexes : effectuer des calculs sur des groupes de colonnes ou de lignes, mêler plusieurs unités de calcul, utiliser des fonctions statistiques, réaliser des moyennes, ou encore, le plus spectaculaire, afficher sous forme de graphes (barres de couleur, lignes brisées et autres) l'évolution des différents paramètres que vous lui demandez de calculer.
Enfin, cet utilitaire dispose de "Macro-instructions". Il s'agit en fait d'une sorte de langage de programmation, ressemblant au Basic, qui permet des calculs et des évaluations plus subtiles. Vous pouvez ainsi créer des opérations qui se renvoient (GOTO), des calculs conditionnels, etc. Bref, les utilisations de Soft Calc semblent illimitées ! Et les spécialistes remarqueront vite que ce tableur MSX n'a rien à envier à ses glorieux aînés sur IBM PC, comme Multiplan ou Visicalc. Seule la rapidité de calcul est peut-être un peu moindre, mais il faut réaliser de très lourds calculs pour le sentir...
Précisons enfin que le logiciel travaille en couleurs et en haute résolution, ce qui autorise des affichages très lisibles où se mêlent texte et graphisme. Le MSX est capable de se conduire comme un vrai pro : c'est prouvé !
(Disquette MSX2 Philips)



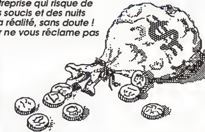




SOFT MANAGER:

Tapie sur MSX

Vous avez envie de faire Tapie ? Pas d'hésitation, vous pouvez miser sur Soft Manager ! Un jeu de simulation de gestion d'entreprise qui risque de vous occasionner bien des soucis et des nuits blanches... comme dans la réalité, sans doute ! Heureusement, l'ordinateur ne vous réclame pas un sou pour vos faillites...



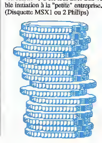
Le programme propose trois modes de jeu : une simulation absolument solitaire, si vous voulez mettre à l'épreuve un ambitieux projet et le tester sans trop de risques ; un affrontement contre un concurrent parfaitement logique et donc impitoyable, l'ordinateur lui-même ; et enfin vous pouvez lancer un défi à un de vos amis et chercher à le ruiner...
Nous ne saurions trop vous conseiller de commencer par la simulation solitaire ou le duel avec un ami inexpérimenté... Car Soft Manager prend en compte tant de paramètres que le débutant, confronté à l'ordinateur, se noie généralement dès les premiers mois de la simulation ! Autre recommandation : pour une fois, lisez le manuel de règles avant de jouer ! Sinon, c'est strictement impossible et inintéressant...

Faîtes tourner les machines !

Après un premier écran qui reprend vos décisions de la période précédente, avec quelques graphes à l'appui, voici venu le moment d'entrer dans le vif du sujet. Vous pouvez émettre ou racheter des actions. Emettre des actions, c'est tentant : les nouveaux actionnaires vous apporteront de l'argent frais, et vous en êtes friand ! Mais attention : de cette façon, vous vendez votre entreprise par petits morceaux, et à force d'émettre des actions, vous risquez de ne plus être majoritaire, et de ne plus rien décider...
Vous pouvez aussi emprunter. Dangereux ! Les intérêts s'accumulent et, si vous ne faîtes pas assez de bénéfices, vous devrez ré-emprunter pour les rembourser, et ainsi se crée un cycle infernal...
Et pourtant, vous devez investir. Dans des locaux, des machines, des ordinateurs : bref, vous devez immobiliser de l'argent. Il vous faut aussi des employés : salaires et charges sociales... Inutile de vous préciser alors que vous êtes alors contraint de produire pour rentabiliser hommes et machines. Mais votre production doit être bien calculée : elle ne doit pas trop excéder la demande du public (les stocks de produits non vendus coûtent cher), ni lui être trop inférieure (manquer des ventes ! de quoi tomber malade !).
Le programme vous permet donc de vous entraîner d'abord tout seul à équilibrer tous ces paramètres. Pas facile. Mais le pire se produit dès que vous avez un concurrent . Car vous êtes maintenant deux à vouloir séduire le public avec un même produit - et le marché que propose cette simulation semble singulièrement réduit. Et donc, vous allez devoir être très présent en multipliant les points de vente de votre produit (on regrettera quand même que la publicité ne soit pas prise en compte dans cette simulation... Etrange...)

La vie n'est pas facile

Simultanément, vous devez veiller à maintenir bas vos coûts de production. Car celui qui vend le moins cher vend souvent le plus... Donc, il faut trouver un juste milieu : ne pas être trop gourmand en fixant une trop grosse marge de bénéfice, mais ne pas vendre à perte non plus... Le joueur-ordinateur, lui, est très fort sur ces points essentiels. Et soyez bien sûr de ne pas beaucoup vendre lors des premières parties : faillite garantie !
Evidemment, ce genre de programme ne se prête pas à un graphisme délirant. Quelques dessins et graphes viennent pourtant égayer cette simulation par nature austère : et les couleurs varient selon les saisons, c'est très joli !
Les manipulations sont franchement simples, clairement expliquées à l'écran et dans le manuel, et tout choix peut être aussitôt corriger. Dommage toutefois que l'ordinateur soit un peu long à réfléchir. Un gage de qualité, sans doute ?
Un jeu qui se mérite, donc, et dont l'apprentissage nécessite quelques bonnes heures. Ne vous découragez pas : les parties sont ensuite passionnantes, et vous goûterez finalement le subtil plaisir de savoir jongler avec les chiffres pour ruiner votre adversaire. D'ailleurs, le programme vous propose même une option "calculette" ! C'est tout dire. Une véritable initiation à la "petite" entreprise.
(Disquette MSX1 ou 2 Philips)



MSX2 : LE PROCESSEUR VIDEO V9938

Qui est responsable des magnifiques écrans, fins, déroulants, rapides, multicolores, de votre cher MSX2 ? Le microprocesseur vidéo V9938 ! Il serait dommage que vous ne profitiez pas de tous ses avantages ! Nous commençons donc dans ce numéro une série d'initiation qui vous permettra, programmeur débutant ou confirmé, d'exploiter toute sa puissance : effets spectaculaires garantis !

Les concepteurs du V9938 qui équipe MSX2 se sont fixé des objectifs précis, qui paraissent largement atteints. Citons entre autres :

Mode texte à 80 colonnes. Recours systématique aux Coordonnées X, Y. Fonctions spécials améliorant considérablement les temps d'accès. Sprites améliorés. Fonction Palette.

Le Basic utilise ces possibilités, mais laisse l'utilisateur sur sa faim dès qu'il s'agit d'aller plus avant. Voyez donc votre Manuel à l'instruction VDP(N). Rien n'est plus frustrant que de se voir ouvrir une large perspective dans laquelle on ne peut pas s'engager, faute de connaissances suffisantes.

Le V9938 est certes complexe, mais son étude ne dépasse en aucun cas les possibilites du programmeur moyen, même amateur. La schématisation est difficile, car les différentes données sont très imbriquées et les explications nécessiteront forcément des retours en arrière et même sauts en avant. On s'efforcera d'y mettre bon ordre, en répondant à l'attente de ceux qui programment en Basic comme de ceux qui se passionnent pour l'Assembleur. Pour l'instant, fixons un premier cadre en parlant des Registres.

REGISTRES DU V9938

Aux 9 registres bien connus en MSX1 succèdent trois groupes de registres :

* A Les registres de Contrôle (Write Only) de Ø à 23 ;

* B Les registres d'Etat (Read Only) de Ø à 9 ;

* C Les registres de Commande de 32 à 46.

Les derniers nommés sont directement responsables des effets les plus spectaculaires de la vidéo MSX2 (défilement constant de l'image, vitesse des transferts, Set Page, etc...). Pour commencer, restons sur le premier groupe de 24 registres. Cet exposé s'appuiera constamment sur de petits programmes, en basic ou en langage machine, qui donneront consistance aux explications. Aujourd'hui, ce sera « VIDEOREG.BAS ». Ce programme restitue les valeurs à l'initialisation de chacun des 24 registres en question. Il édite donc un document de travail auquel nous ferons sans cesse référence. Pour ceux d'entre vous qui ne disposent pas d'une imprimante, remplacer en ligne 120 LPT: par CRT:

```
10 REM ******************
20 REM *                *
30 REM *   VIDEOREG BAS *
40 REM *                *
50 REM ******************
60 REM RESTITUE LA VALEUR INITIALE
70 REM DES 24 PREMIERS REGIS TRES
80 REM DU PROCESSEUR VIDEO V9938
MSX2
90 REM PAR A  SCHMITT
100 REM MIRIBEL LES ECHEL LES
110 REM 38380 ST LAURENT DU PONT
120 OPEN "LPT AS #1
130 INPUT "NO SCREEN", A:SCREEN A
140 PRINT#1, "SCREEN",A PRINT#1 ,
" PRINT#1, "=========="
150 PRINT#1," "PRINT#1, " " A=Ø B=Ø
160 FOR I=&HDF3OF TO &HDF3 DF
+7 GOSUB 220 NEXT B=9
170 FOR I=&HFFE7 TO &HFF E7+
15 GOSUB 220 NEXT END
180 DATA MODE Ø, MODE 1, ADRESSE
PATTERN NAME TA BLE, ADRESSE
COLOR TABLE BAS, ARESSE PATTERNE
GENE RATOR TABLE, SPRITE ATTRI BUT
TABLE LOW, SPRITE PATTERN GENERA
TOR TABLE, COULEUR FOND ET ECRI
TURE, MOOE 2, MODE 3, COLOR TA BLE
HIGH, SPRITE ATTRIBUT TABLE HIGH
190 DATA CLIGNOTEMENT, CLIGNOTE
MENT SWITCH PAGE, ADRESSAGE
VRAM, POINTEUR REGISTRES ETAT,
REGISTRE PALETTE, ADRESSAGE INDI
RECT DES REGISTRES, ADJUST, CONTRO
LE INTERRUPT ION, INTENSITE DES
COULEURS
200 DATA INTENSITE COULEURS, INTEN
SITE COULEURS, POSITION ECRAN
210 REM ---------------------
220 PRINT#1, "=========================="
230 PRINT#1, " " PRINT#1, "REGISTRE"
240 PRINT#1, A, "INSTRUCTION VDP",
"("+ STR$(B)+")= "
250 PRINT#1, " " READ A$ PRINT#1,
A$ PRINT#1, " "
260 B$=HEX$(PEEK(I)) IF LEN(B$)=1
THEN B$="Ø" + B$ GOSUB 29Ø
270 PRINT#1, "&H" ; B$ PRINT#1,
" A=1+1 B=B+1 RETURN
280 REM ----------------------------
290 C=VAL("&H"+B$) C$=" ".FOR J=1
TO 8
300 IF C MOD 2=1 THEN C$=" "+"1"+C$
ELSE C$=" "+"Ø"+C$
310 C=C/2 NEXT J PRINT#1, C$
320 PRINT#1, " -------- "PRINT#1,
" 7 6 5 4 3 2 1 Ø "PRINT#1, "
"RETURN
```

Toutefois, vu l'importance de ce document de base, il conviendrait de « débaucher » quelque relation disposant d'une imprimante. Lancez le programme pour chacun des Screen, de Ø à 8. Pour Screen Ø, il convient de doubler en introduisant momentanément en ligne 151 un Width 8Ø.

L'instruction du Basic SCREEN effectue entre autres les opérations suivantes :

— Mise en place des paramètres dans la région de communication : voir &HF3DF à &HF3DF+7 et &HFFE7 à &HFFE7+15 (D),

— Copie de ces 24 zones dans les 24 registres

Pour Sony MSX2, cette opération s'effectue en Slot Ø,1 entre &H6CA et &H6F4. Pour Philipps MSX2, il convient de chercher dans les mêmes parages, mais en Slot 3,1.

Il suffit donc d'éditer les 24 zones précités pour avoir la valeur à l'initialisation des 24 registres de contrôle.

Par la suite, nous analyserons la signification de chaque bit de ces registres, non sans élargir le débat

Notre prochain thème sera :

— Adressage des registres de contrôle en Assembleur,

— Etude systématique des Registres Ø et 1,

— Etude du Mode Texte 1 et 2 : Trucs et astuces s'y rapportant.

SOFTS MSX1 SUR MSX2 : CA MARCHE !

Vous venez d'acheter un programme MSX1, et impossible de le faire tourner sur votre MSX2 ? D'abord, du calme, ne cassez pas tout ! Il suffit de connaître quelques trucs très simples pour oublier très vite ce drame. Lisez donc cette page...

Il s'est avéré que certains programmes MSX1, le plus souvent sur cassette, ne fonctionnent pas toujours parfaitement, voire pas du tout, sur MSX2.
Avant de charger un programme MSX1, il importe de préparer votre ordinateur à le recevoir, car ce programme n'accepte pas la définition graphique du MSX2 (9 modes d'affichage, 80 colonnes, 512 couleurs etc...)
Prenons un exemple : vous êtes sous basic en 80 colonnes et les couleurs de fond et d'écriture que vous utilisez n'existent pas sur le MSX1 (16 palettes de 16 couleurs au choix) ; vous employez alors le lecteur de disquettes et, pour couronner le tout, vous vous mettez à explorer l'intérieur de votre engin en essayant quelques pokes. Une heure après, devant la vanité de vos efforts, vous décidez de faire un break et de vous livrer à l'étude de votre dernière acquisition : **L'HERITAGE**. Et hop !, le magnéto-cassette en lecture pour taper ensuite < BLOAD" CAS:",R >. En attendant le chargement vous feuilletez le numéro le plus récent de MSX NEWS, évidemment ! Dix minutes s'écoulent et vous vous apercevez que le magnéto-cassette s'est arrêté, que l'écran a le teint cendreux de la défaite. Horreur et damnation ! Vous vous dites à cet instant : " Encore un ringard de soft qui ne tourne pas rond sur mon 2 ", et vous vous précipitez sur le téléphone en maudissant les malheureux vendeurs de MSX VIDEO CENTER, qui n'en peuvent mais.
Non, ces manipulations approximatives rendent impossible le bon fonctionnement de votre programme (trouvez les erreurs).
Voici les instructions à suivre lors du chargement d'un programme MSX1 sur MSX2 :

1/Chargement par cassette

Eteindre l'ordinateur pour bien effacer la mémoire, puis rallumer au bout de cinq secondes ; ensuite appuyer sur la touche SHIFT pendant le bip sonore, ce qui déclenche le lecteur de disquettes et en l'occurrence la mémoire réservée au DISK-BASIC sur le BASIC.
Puis tapez :
SCREEN O : ' réinitialise la table du jeu de caractères ;
WIDTH 40 : ' mode d'affichage du MSX1;
COLOR=NEW:COLOR 15,4,7 : couleur du MSX1.

2/Chargement par cartouche ou disquette

Tapez :
SCREEN O : ' réinitialise la table du jeu de caractères ;
WIDTH 40 : ' mode d'affichage du MSX1 ;
COLOR=NEW:COLOR 15,4,7 : couleur du MSX1 ;
SET SCREEN : ' mémorise l'état d'affichage.
Enfin éteindre l'ordinateur, puis insérer la cartouche ou la disquette ; rallumer et appuyer sur la touche CTRL pendant le bip sonore.

Après ces manipulations, référez-vous sans crainte à la notice qui accompagne votre logiciel. Il peut toutefois arriver que le programme ne fonctionne toujours pas : il s'agirait alors d'une défectuosité dans la programmation initiale. Il faudrait alors être un génie pour réussir à s'en tirer...

L'OPTION MEMORY MAPPER :

GAGNEZ DE LA MEMOIRE !

L'option MEMORY MAPPER apparue avec la génération MSX2 permet d'étendre la mémoire au-delà de la barre des 64K octets considérée comme normale, car imposée par le processeur Z80. Un gain de puissance et de mémoire qui vous ouvre des possibilités insoupçonnées.

La mémoire centrale vue par le processeur est toujours de 64K octets. Séparons cette mémoire en quatre pages de 16 Octets chacune, et appelons ces pages P0, P1, P2 et P3. Le tableau 1 précise les adresses-mémoire hexadécimales correspondantes.

Page	Debut	Fin
P0	0000H	3FFFH
P1	4000H	7FFFH
P2	8000H	BFFFH
P3	C000H	FFFFH

Tableau 1

L'interpréteur BASIC et le système d'exploitation de l'ordinateur se trouvent dans les pages P0 et P1, et la zone de communication du système occupe une partie de la page P3. Les programmes BASIC et leurs variables se trouvent dans la page P2 et la partie de la page P3 qui n'est pas utilisée par le le système d'exploitation.

Le grand intérêt de l'option MEMORY MAPPER est qu'elle permet de choisir chacune des pages P0, P1, P2 et P3 dans une réserve de pages dont la capacité totale est celle indiquée sur votre ordinateur, par exemple 256K, ce qui signifie 16 pages de 16K octets. Tant que ces pages de mémoire ne sont pas activées, elles ne peuvent pas être utilisées par l'ordinateur, et nous les appellerons donc des pages virtuelles, que nous noterons V0, V1, V2, etc... jusqu'à V15.

En fait au démarrage de l'ordinateur les quatre premières pages virtuelles sont automatiquement activées et allouées aux pages P0 à P3, de la façon suivante :

La page virtuelle V0 est allouée à la page P3.

La page virtuelle V1 est allouée à la page P2

La page virtuelle V2 est allouée à la page P1.

La page virtuelle V3 est allouée à la page P0.

Ainsi l'ordinateur est équipé de mémoire exactement comme n'importe quel MSX 64K "normal", mais de plus, il lui reste 12 pages de 16K que l'on pourra appeler à tout moment en remplacement de la page mémoire habituellement allouée à l'une ou l'autre des pages P0 à P3.

Pages virtuelles et pages réelles

L'activation d'une page virtuelle est réalisée automatiquement dès qu'elle se trouve allouée à une des pages réelles P0 à P3. Voyons donc dès maintenant le processus d'allocation d'une page virtuelle à une page réelle. Chacune des quatre pages réelles P0, P1, P2 et P3 possède un registre de page virtuelle qui contient tout simplement le numéro de la page virtuelle qui lui est alloué. Puisque l'objectif essentiel de l'option MEMORY MAPPER est de pouvoir jongler avec la mémoire, ces registres ne sont pas stockés en mémoire mais ils sont matérialisés par des ports d'entrée-sortie du processeur central. Il s'agit des ports FC, FD, FE et FF qui contiennent le numéro de la page virtuelle allouée respectivement aux pages réelles P0, P1, P2 et P3.

Page	Port
P0	FC
P1	FD
P2	FE
P3	FF

Ainsi pour changer la page virtuelle allouée à une page réelle, il suffit d'exécuter une écriture sur un port d'entrée-sortie, par exemple en BASIC au moyen de l'instruction OUT. Supposons que l'on souhaite allouer la page virtuelle V5 à la page réelle P2 ; il suffit d'exécuter en BASIC l'instruction suivante :

```
OUT &hFE,5
```

On a rappelé plus haut que la source du programme BASIC exécuté par l'interpréteur BASIC se trouve toujours dans les pages P2 et P3. Nous allons maintenant tenter une petite expérience. Nous commençons par vider la mémoire de notre ordinateur en tapant la commande NEW. Puis nous entrons en mémoire le tout petit programme suivant :

```
10 PRINT "coucou"
```

On peut vérifier la liste d'un programme en donnant la commande LIST, et fidèlement l'ordinateur nous répondra :

```
10 PRINT "coucou"
OK
```

Maintenant tapons lui ce que nous avons vu plus haut, à savoir :

```
OUT &hFE,5
```

L'ordinateur nous répond imperturbablement

```
OK
```

Mais si maintenant nous lui demandons à nouveau LIST, le programme a DISPARU, car nous avons changé la page virtuelle allouée à la page P2. En fait notre petit programme qui écrit coucou existe toujours, mais dans la page V1 et il n'est plus accessible à l'interpréteur BASIC car celui-ci lit maintenant le contenu de la page V5. Pour vous rassurer sur le bon fonctionnement de votre ordinateur, tapez le tout petit programme suivant:

```
10 PRINT "Ici la page V5"
```

puis vérifiez qu'il est bien rentré par la commande LIST. Maintenant il faut pour plus de sûreté exécuter l'instruction :

```
POKE &H8000,0
```

qui est nécessaire à un bon fonctionnement du BASIC, puis lancez l'exécution par la commande RUN. L'ordinateur écrit sur l'écran :

```
Ici la page V5
OK
```

donc tout va bien.

Nous allons maintenant récupérer notre premier petit programme, vous vous souvenez, celui qui écrit coucou, en allouant de nouveau la page virtuelle V1 à la page réelle P2. Pour cela nous exécutons l'instruction :

```
OUT &HFE,1
```

Et aussitôt notre premier petit programme redevient disponible, comme vous pouvez le vérifier en utilisant la commande LIST. L'ordinateur affiche

10 Print "coucou"

OK

Si vous n'avez pas confiance, vous pouvez exécuter le programme par la commande RUN, il écrira bien coucou.

Au point où nous en sommes arrivés, vous pouvez jouer avec les différentes pages, les allouant l'une après l'autre à la page P2, et mettant dans chacune d'elles un petit programme écrivant un message différent, et les exécuter dans n'importe quel ordre, afin de vous familiariser avec les possibilités de l'option MEMORY MAPPERet avant d'approfondir ce que l'on peut faire avec.

Pour simplifier on peut dire que l'option MEMORY MAPPER a deux grandes familles d'applications :

1 - Permettre d'avoir plusieurs programmes BASIC simultanément dans l'ordinateur et les faire exécuter à la demande.
2 - Permettre l'écriture et l'utilisation de très gros programmes BASIC, par exemple K.

En fait le deuxième famille n'est qu'un cas particulier de la première où l'on transfère des données intermédiaires entre différents programmes.

15 programmes en mémoire !

Avec un MEMORY MAPPER de 256K on peut avoir 15 programmes simultanément en mémoire. En fait on peut presque considérer qu'on a quinze ordinateurs, à part le fait qu'un seul d'entre eux peut travailler à un instant donné.

Jusqu'ici nous n'avons rentré que de tout petits programmes ne comportant que des constantes et pas de variables. En fait, pour éviter les complications on se limitera à manipuler la page virtuelle allouée à la page P2. Pour éviter d'avoir des problèmes de frontière lorsque le programme sort de la page P2 et vient dans la page P3, on va le limiter à la page P2 et le forcer à rester dans celle-ci. Ceci est très facile, il suffit de mettre au début du programme l'instruction : CLEAR 100,&hBFFF ou bien de l'exécuter comme une commande avant de procéder à nos manipulations de pages mémoire.

Cette instruction interdit au programme de dépasser l'adresse indiquée, qui est justement la frontière entre P2 et P3.

(La valeur 100 est indicative. Elle correspond à la taille des variables chaines de caractères et dépend donc du programme considéré.) Cette limitation à la page P2 n'est pas une limite de l'option MEMORY MAPPER, mais une simplification pour les premiers essais ; il faut bien comprendre le fonctionnement interne du BASIC et de ses divers pointeurs de variables pour s'affranchir de cette limitation. La page P3 contient la zone de communication du système, et son traitement est un peu plus délicat puisqu'il doit être réalisé en invalidant les interruptions du système d'exploitation, ce qui ne peut être réalisé en BASIC mais doit être fait par un petit programme en Assembleur.

Pour les lecteurs connaissant ce langage, signalons que le programme en question est de la forme :

F3	DI	
3E xx	LD	A,n n étant le numéro de la page système ou l'on va aller
D3 FF	OUT (FFH),A	
FB	EI	
C9	RET	

De plus, il faut auparavant avoir copié l'ensemble de la zone de communication dans la nouvelle page système. Ceci peut se faire tout simplement en allouant la nouvelle page système, par exemple V1, à la page P2 et en exécutant la ligne BASIC suivante :

FOR I=&HD000 TO &HFFFF:POKE I-&H4000,PEEK(I):NEXT I

L'exécution du petit programme langage machine permet alors de changer la page système, si du moins on a pris quelques précautions auparavant, mais cela nous entraînerait trop loin.

Attention au basic...

Revenons donc à la manipulation des pages normales.

Le BASIC ne sachant pas qu'il existe un MEMORY MAPPER il faut faire très attention lorsque l'on passe d'une page à une autre que les variables se trouvent à leur place, et surtout que l'on se retrouve bien où il faut dans les instructions. Pour assurer ce résultat, nous allons toujours passer d'une page à une autre à un endroit précis et invariable dans la mémoire. En d'autres termes nous allons avoir un aiguillage logiciel qui sera identique dans toutes les pages (dans tous les programmes). Pour être certain qu'il se trouve toujours à la même place, nous le placerons systématiquement au début de chaque programme destiné à être utilisé avec l'option MEMORY MAPPER.

Cet aiguillage est très simple à réaliser puisqu'il peut se réduire à mettre au début de chaque programme l'instruction :

10 OUT &HFE,NV

NV étant la variable qui contiendra le numéro de la page virtuelle où l'on veut aller et où l'on aura chargé auparavant un programme BASIC, bien sûr.

Par exemple vous pouvez placer dans les pages virtuelles V5, V6 et V7 le petit programme suivant et en lancer l'exécution depuis la page V5 par GOTO 20, après avoir pris la précaution d'initialiser la variable NV par la commande NV = 0 dans chacune des pages virtuelles

```
10OUT &HFE,NV
20PRINT "VOUS ETES EN PAGE";
30NV=INP(&HFE):PRINT NV
40PRINT "OU VOULEZ-VOUS
    ALLER";
50INPUT NV
60GOTO 10
```

L'initialisation de la variable NV décrite ci-dessus est nécessaire car la table des variables fait partie intégrante du programme et réside dans la page P2. Il faut donc que le programme retrouve les informations nécessaires lorsqu'il va arriver sur la page virtuelle considérée. Vous pouvez d'ailleurs vérifier que rien ne fonctionnera correctement si vous n'initialisez pas les variables.

Ensuite modifiez chacun des programmes pour leur faire exécuter des opérations différentes. Vous construirez ainsi tout naturellement l'ébauche de votre bibliothèque de programmes, que vous pourrez faire résider simultanément dans votre ordinateur. Vous pouvez écrire un programme de départ qui soit un aiguillage central et avoir un système rayonnant, chacun des autres programmes ramenant au menu de départ, ou bien vous pouvez écrire vos modules de façon à pouvoir passer de l'un à l'autre très librement et directement, mais cette solution est généralement un peu plus délicate à réaliser bien qu'elle soit généralement plus agréable à utiliser ensuite. Notez bien que le programme de départ doit toujours être lancé par un GOTO à la ligne suivant l'aiguillage (20 dans notre exemple) et non par RUN.

Pour élargir cette utilisation de l'option MEMORY MAPPER à l'exécution d'un très gros programme vous pouvez utiliser la page P3 pour stocker les données communes à plusieurs modules, en y accédant par des PEEK et POKE. Une autre solution possible lorsqu'il y a peu de variables à manipuler dans le programme (mais les calculs sont très complexes, ce qui donne un très gros listage) consiste à déplacer purement et simplement la table des variables dans la page P3 par l'instruction BASIC suivante :

POKE &HF6C2,0:POKE &HF6C3, &HC0:CLEAR

L'adresse F6C2-F6C3 contient le pointeur de la table des variables simples, et l'ordre CLEAR a entre autres pour effet d'initialiser les autres pointeurs de tables de variables en fonction du précédent. Attention, il ne faut pas faire un NEW après cela, car celui-ci annulerait l'effet de la commande ci-dessus.

A vous de jouer maintenant, et bons aiguillages.



ABONNEZ-VOUS

MOI, C'EST MSX NEWS, ET VOUS ?

Moi aussi, je m'abonne à MSX NEWS pour 6 numéros et je vous joins un chèque ou mandat lettre de 99 F

NOM ______________________ Prénom ______________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________________

à retourner à MSX NEWS - 89, rue de Charenton, 75012 PARIS

VG 8235 PHILIPS :

COMMENT UTILISER LES DESSINS CREES PAR DESIGNER DANS UN PROGRAMME BASIC

Vous êtes nombreux, par le biais de MSX VIDEO CENTER, à nous avoir demandé s'il était possible d'utiliser à l'intérieur d'un programme Basic les dessins créés avec DESIGNER, logiciel de création graphique, qui, rappelons-le, est fourni avec le VG 8235 PHILIPS.

La réponse est dorénavant oui, et vous en trouverez la preuve tangible dans le listing fourni ci-contre !

L'utilisation en est relativement simple. Après avoir créé un dessin, vous le sauvegarderez sur disquette, en vous rappelant le numéro d'image que vous lui avez attribué. Nous vous rappelons que DESIGNER sauvegarde un dessin dans le fichier PICTURES composé de 5 dessins (le 5ème étant le catalogue des 4 autres). La longueur de ce fichier est de 184 320 octets (attention à la place disponible sur la disquette). Une fois cette opération terminée, vous éteignez le système, puis après remise en route, vous chargez le programme ci-après et l'exécutez.



En vous souvenant du numéro d'image dont il est question plus haut, vous rechargez en mémoire le dessin voulu, puis le sauvegardez sous une forme accessible en Basic ("Nom-image-PIC"). Cette image peut être intégrée dans un programme basic.

Exemple :

```
10 SCREEN 8 : VDPC (10)=0
20 BLOAD "Nom-image.PIC", 5, S
30 A$=INKEY$.IF A$=" " THEN 30
```

Vous devez travailler en SCREEN 8 pour utiliser les dessins de DESIGNER. Ensuite, libre à vous et à votre imagination d'utiliser les sprites, ou tout simplement d'admirer votre « oeuvre ».

```
10 ON ERROR GOTO 1000
110 KEY OFF . CLS : WIDTH 80
120 DEFIT N,W,A, B, D, J
130 DEFUSR=&DHB10
140 POKE &HF351, O . POKE &H352, &352, &HBO : N=0 : POKE &HB20 : POKE &HBD01+N, J
150 READ J$
160 IF J$="XX" THEN 180 ELSE J=VAL ("&H"+J$) . FOKE &HBD10+N,J
170 N=N+1:GOTO 150
180 POR I=&H5 TO &H6
190 PRINT DSKI$ (O,I)
200 POR J=&HBOOO TO &HB1FF STEP 32
210 FOR N=0 TO 7
220 A$=A$+CHR$(PEEK(J+N))
230 NEXT N
240 IF A$="PICTURE" THEN A=PEEK(J+26)+PEEK(J+27)*256.J=&HB1FF.I=&H1
250 A$=" ".NEXT J
260 NEXT I A=A*2+8
270 COLOR 15, 1
280 SCREEN 2
290 OPEN "GRP:"AS#1
300 PSET (8,8), 1.PRINT#1, "PASSEZ EN MAJUSCULES
310 LINE (70,30)-(140,100),15,B
320 LINE (70,65)-(140,65), 15
330 LINE (105-30)-(105 100), 15 : PSET (85,45), 1 :PRINT#1, " 1
340 PSET (85,80), 1.PRINT#1, "3".PSET (160,80) PRINT#1, "5=DIRECTORY
350 PSET (120,45), 1:PRINT#1; "2"
360 PSET (120,80), 1:PRINT#1, "4"
370 PSET (30,120), 1.PRINT#1, "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE DE
380 PSET (90, 140), 1 PRINT#1, "1 A 5
390 PSET (40, 160), 1:PRINT#1, "FOUR CHOISIR UNE IMAGE
400 A$=INPUT$(1).IF A$<"1" OR A$>"5" THEN CLS . GOTO 310
410 PRINT#1, A CLOSE #1
420 ON VAL (A$) GOTO 430, 440, 450, 460, 470
430 A=A+O:GOTO 480
440 A=A+72 : GOTO 480
450 A=A+144 GOTO 480
460 A=A+216 GOTO 480
470 A=A+288
480 SCREEN O : LOCATE 4, 2 : PRINT "IMAGE N° "; A$:PRINT:PRINT
490 PRINT "   REPERTOIRE DES FICHIERS" : CHR$(34):"    PIC",CHR$(34);"   SUR LA DISQUETTE":PRINT
500 FILES"*.PIC".PIC" P=DSKF(0)
510 LOCATE 4, 19 . PRINT "IL RESTE   ",P; "Ko LIBRES SUR LA DISQUETTE EN PLACE
520 LOCATE 4, 21 : INPUT "   DONNE UN NOM A L'IMAGE A SAUVEGARDER ", B$
530 IF LEN(B$)<8 OR LEN (B$)=0 THE 480 else B$=B$+"   PIC
540 COLOR O, O, O:SCREEN 8
550 FOR W=0 TO 11
560 POR I=A TO A+5
570 POKE &H351, O.POKE &HF352, &HF0+D
580 PRINT DSKI$(0,I)
590 D=D+2 : NEXT I.D = 0
600 D=USR (O)
610 A=A+6:NEXT W
620 FOKE &HF 351, &H97:POKE &HF352, &HEB
625 A$=INKEY$.IF A$=" " THEN GOTO 625
630 SET PAGE 1,1:COLOR 255:CLS : OPEN "GRP " AS#1 : PSET (24,32), O
640 PRINT#1n "VOULEZ VOUS CHANGER
650 PSET (24,48), 0 : PRINT#1, "  DE DISQUETTE
660 PSET (24,64), O:PRINT#1, " - SI NON APPUYEZ SUR RET
670 PSET (24,80),0 : PRINT#1, "- SI OUI CHANGEZ-LA
680 PSET (24,96), 0 . PRINT#1, "  ET APPUYEZ SUR RET
690 A$=INKEYS$ : IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 690
```



LISTING

20 000 K sous les mers

Hardi moussaillon ! Ce n'est pas encore carnaval, mais il est temps d'acheter une casquette et une fausse barbe, car le Capitaine Némo, aujourd'hui, c'est vous !
Voici, en effet, une passionnante simulation de sous-marin réalisée par notre ami Jean Merly, qui lui, arbore une barbe bien réelle et un teint de loup de mer buriné aux quatre coins du monde !
Ready boys ? Alors, en avant toute et en plongée !

```
10   REM **************
20   REM * SIMULATEUR *
30   REM *     DE     *
40   REM * SOUS MARIN *
50   REM **************
60   REM
70   REM  ECRIT PAR
80   REM
90   REM  J. MERLY
100  REM
110  REM
120  REM --- EXPLICATIONS ---
130  REM
140  WIDTH 38
150  COLOR 1,14
160  KEY OFF CLS
170  LOCATE 9,0
180  PRINT"20 000 Ko SOUS LES MERS      1
     =======================""

190  PRINT·PRINT"Vous pilotez un submersi
ble qui peut  atteindre 10 noeuds et plon
ger jusqu'à1000 mètres mais sous certaine
s       conditions·"
200  PRINT PRINT"    PROFONDEUR        VIT
ESSE MAX."
210  PRINT:PRINT"         0          ->
  0"
220  PRINT PRINT"      100/400       ->
  3"
230  PRINT·PRINT"      500/1000      ->
 10"
240  PRINT·PRINT"On ne peut pas depasser
la VITESSE MAXsans augmenter la PROFONDEU
R corres-  pondante "
250  PRINT"Ce qui oblige à naviguer en pr
ofondeurpour faire la navigation en un te
mps  minimum "
260  LOCATE 7,24
270  PRINT"< PRESSEZ UNE TOUCHE >  ";
280  AT$=INPUT$(1)
290  CLS
300  LOCATE 9,0
310  PRINT"20 000 Ko SOUS LES MERS      2
     ======================="
320  PRINT·PRINT"Un radar, d'une portée d
e 500 mètres  vers l'avant, annonce les o
bstacles :"
330  PRINT"- de fond (de 200 à 999 m) ave
c la      flèche  vers le haut"
340  PRINT"- de surface (de 1 à 199 m) av
ec la     flèche vers le bas."
350  PRINT"Dans le deuxième cas, on ne pe
ut pas  refaire surface "
360  PRINT·PRINT"La réserve d'oxygène est
 insuffisante pour toute la traversée. Il
 faut donc avant l'échéance, remonter en
surface et ouvrir le sas pour faire le pl
ein."
370  PRINT:PRINT"Dans tous les cas, un vo
yant rouge ou une alerte sonore indique u
n danger ouune avarie demandant une inter
vention immédiate."
380  LOCATE 7,24
390  PRINT"< PRESSEZ UNE TOUCHE >  ";
400  AT$=INPUT$(1)
410  CLS
420  LOCATE 9,0
430  PRINT"20 000 Ko SOUS LES MERS      3
     ======================="
440  PRINT·PRINT"En plus des problèmes de
 profondeurs, il y a des avaries aléatoir
es qui se  réparent par les touches de fo
nctions shiftées."
450  PRINT:PRINT"Un cas particulier est l
e controle de stabilité du submersible qu
i est      signalé par 2 voyants AV/AR et
 G/D quideviennent jaune puis rouge en ca
s de problème "
460  PRINT:PRINT"On obtient la correction
 de la stabi- lité avec une touche shifté
e suivie   d'une touche curseur indiquant
 le      ballast à remplir d'air."
470  PRINT·PRINT"  HAUT  ->  AV    /    B
AS  ->  AR"
480  LOCATE 7,24
490  PRINT"< PRESSEZ UNE TOUCHE >  ";
500  AT$=INPUT$(1)
510  CLS
520  LOCATE 9,0
```






```
530  PRINT"20 000 Ko SOUS LES MERS        4
        ========================"
540  LOCATE 3,3
550  PRINT"ROLE DES TOUCHES DE FOCTIONS :
"
560  PRINT:PRINT:PRINT"- F1 -> CONTACT  P
UIS                        OUVERTURE OU
FERMETURE SAS"
570  PRINT:PRINT"- F2 -> PLONGEE"
580  PRINT:PRINT"- F3 -> REMONTEE"
590  PRINT:PRINT"- F4 -> ACCELERATION"
600  PRINT:PRINT"- F5 -> DECELERATION"
610  PRINT:PRINT"- F6 -> CIRCUIT ELECT. D
E SECOURS"
620  PRINT:PRINT"- F8 -> REPARATION DES F
UITES"
630  PRINT:PRINT"-F10 + CURSEUR -> REMPLI
SSAGE BALLAST"
640  LOCATE 7,24
650  PRINT"< PRESSEZ UNE TOUCHE >  ";
660  AT$=INPUT$(1)
1000 REM
1010 REM --- INITIALISATION ---
1020 REM
1030 Z=RND(-TIME)
1040 ON KEY GOSU8 11010,12010,13010,14010
,15010,16010,17010,18010,19010,20010
1050 KEY(1) ON
1060 ON INTERVAL=150 GOSUB 10010
1070 ON STRIG GOSUB 22230
1080 K1=3:K2=3
1090 GOSUB 5010
1100 SP=8:ST=1:GOSUB 10120
1110 FOR A0=1 TO 5
1120 FOR A1=1 TO 4
1130 FOR A2=1 TO 8
1140 READ X
1150 X$(A1)=X$(A1)+CHR$(X)
1160 NEXT A2
1170 NEXT A1
1180 SPRITE$(A0)=X$(1)+X$(2)+X$(3)+X$(4)
1190 X$(1)="":X$(2)="":X$(3)="":X$(4)=""
1200 NEXT A0
1210 REM
1220 DATA 0,0,32,112,56,28,14,7
1230 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1250 DATA 128,192,224,112,56,28,8,0
1260 REM
1270 DATA 0,0,0,0,128,224,252,127
1280 DATA 31,3,0,0,0,0,0,0
1290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,128
1300 DATA 240,252,126,14,2,0,0,0
1310 REM
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
1330 DATA 255,255,0,0,0,0,0,0
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,254
1350 DATA 254,254,0,0,0,0,0,0
1360 REM
1370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3
1380 DATA 31,95,252,224,128,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,2,14,126,252
1400 DATA 248,128,0,0,0,0,0,0
1410 REM
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1
1430 DATA 3,7,14,28,56,112,32,0
1440 DATA 0,0,8,28,56,112,224,192
1450 DATA 128,0,0,0,0,0,0,0
1460 REM
1470 FOR A0=11 TO 12
1480 FOR A1=1 TO 4
1490 FOR A2=1 TO 8
1500 READ X
1510 X$(A1)=X$(A1)+CHR$(X)
1520 NEXT A2
1530 NEXT A1
1540 SPRITE$(A0)=X$(1)+X$(2)+X$(3)+X$(4)
1550 X$(1)="":X$(2)="":X$(3)="":X$(4)=""
1560 NEXT A0
1570 REM
1580 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
1590 DATA 136,136,73,73,42,42,28,8
1600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1610 DATA 128,128,0,0,0,0,0,0
1620 REM
1630 DATA 8,28,42,42,73,73,136,136
1640 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,128,128
1660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
2000 REM
2010 REM - TEST DE FIN -
2020 REM
2030 IF FI=0 GOTO 2030
2040 IF FI>1 GOTO 2310
2050 DRAW"BM112,22":COLOR 1:PRINT#1,STRIN
G$(6,CHR$(200))
2060 DRAW"BM108,42":COLOR 10:PRINT#1,"REM
ONTEZ"
2070 DRAW"BM104,161":COLOR 1:PRINT#1,STRI
NG$(9,CHR$(200))
2080 DRAW"BM104,177":PRINT#1,STRING$(9,CH
R$(200))
2090 PUT SPRITE 28,(-32,-32),0,12:PUT SPR
ITE 30,(37,95),2,3:PUT SPRITE 31,(37,151)
,2,3
2100 TIME=0
2110 IF FI>1 GOTO 2310
2120 IF SA(0)<>0 GOTO 2110
2130 TF=INT(TIME/50)
2140 T=(M*60)+S
2150 TT=T+TF
2160 M=INT(TT/60):S=INT(TT MOD 60)
2170 ST=1:GOSUB 10080
2180 COLOR 1
2190 DRAW"BM108,42":PRINT#1,STRING$(8,CHR
$(200))
2200 COLOR 10
2210 DRAW"BM108,42":PRINT#1," BRAVO !"
2220 COLOR 1
2230 DRAW"BM104,161":PRINT#1,STRING$(9,CH
R$(200))
2240 DRAW"BM104,177":PRINT#1,STRING$(9,CH
R$(200))
2250 COLOR 10
2260 DRAW"BM104,157":PRINT#1,"  TRES"
2270 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   BON"
2280 DRAW"BM104,177":PRINT#1," PILOTE !"
2290 INTERVAL OFF
2300 GOTO 23000
2310 REM
```



```
2320 INTERVAL OFF
2330 FOR AL=1 TO 10
2340 COLOR 1,,6
2350 DRAW"BM116,42":PRINT#1,"COULE !'"
2360 FOR TP=1 TO 100:NEXT TP
2370 COLOR 9,,1
2380 DRAW"BM116,42":PRINT#1,"COULE !!"
2390 GOSUB 22500
2400 NEXT
2410 FOR SD=0 TO 13:SOUND SD,0:NEXT
2420 FOR TP=1 TO 1500:NEXT TP
2430 COLOR 1
2440 DRAW"BM104,161":PRINT#1,STRING$(9,CH
R$(200))
2450 DRAW"BM104,177":PRINT#1,STRING$(9,CH
R$(200))
2460 COLOR 9
2470 ON FI-1 GOTO 2480,2520,2560,2600,264
0,2680,2720
2480 DRAW"BM104,157":PRINT#1," PLONGEE"
2490 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"  AVEC"
2500 DRAW"BM104,177":PRINT#1," SAS OUV "
2510 GOTO 2750
2520 DRAW"BM104,157":PRINT#1," OUV SAS"
2530 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   EN"
2540 DRAW"BM104,177":PRINT#1," PLONGEE"
2550 GOTO 2750
2560 DRAW"BM104,157":PRINT#1,"  PANNE"
2570 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   EN"
2580 DRAW"BM104,177":PRINT#1," OXYGENE"
2590 GOTO 2750
2600 DRAW"BM104,157":PRINT#1," DEFAUTS"
2610 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   DE"
2620 DRAW"BM104,177":PRINT#1,"STABILITE"
2630 GOTO 2750
2640 DRAW"BM104,157":PRINT#1,"C.CIRCUIT"
2650 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   NON"
2660 DRAW"BM104,177":PRINT#1," REPARE"
2670 GOTO 2750
2680 DRAW"BM104,157":PRINT#1,"  FUITE"
2690 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"   NON"
2700 DRAW"BM104,177":PRINT#1," ISOLEE"
2710 GOTO 2750
2720 DRAW"BM104,157":PRINT#1,"COLLISION"
2730 DRAW"BM104,167":PRINT#1,"  AVEC"
2740 DRAW"BM104,177":PRINT#1,"OBSTACLE"
2750 STRIG(0) ON
2760 SOUND 7,254:SOUND 0,50:SOUND 1,1:SOU
ND 13,8:SOUND 11,0:SOUND 12,10
2770 M1$="T160O3L2GR64L3GR64L6GR64L3GR64B
-R64L6AR64L3AR64L6GR64L3GR64L6GR64L3GR2"
2780 M2$="T160O3L3GR64L6FR64L3D+R64L6DR64
L2DR64O2L2GR64"
2790 PLAY M1$+M1$
2800 PLAY M2$+M2$
2810 GOTO 2810
5000 REM
5010 REM --- TABLEAU DE BORD ---
5020 REM
5030 COLOR 7,1,1:SCREEN 2,3:OPEN "GRP:"AS
 #1
5040 CIRCLE (236,8),4,,,,4/3
5050 CIRCLE (220,8),4,,,,4/3
5060 LINE (216,16)-(224,77),,B
5070 LINE (232,16)-(240,77),,B
5080 CIRCLE (228,120),4,,,,4/3
5090 LINE (224,128)-(232,189),,B
5100 CIRCLE (44,8),4,,,,4/3
5110 CIRCLE (60,8),4,,,,4/3
5120 LINE (40,16)-(48,77),,B
5130 LINE (56,16)-(64,77),,B
5140 LINE (96,0)-(184,56),,B
5150 CIRCLE (140,72),4,,,,4/3
5160 CIRCLE (172,72),4,,,,4/3
5170 CIRCLE (108,72),4,,,,4/3
5180 LINE (95,96)-(184,104),,B
5190 CIRCLE (52,112),18,,,,18/15
5200 CIRCLE (52,168),18,,,,18/15
5210 LINE (52,93)-(52,131)
5220 LINE (36,112)-(68,112)
5230 LINE (52,149)-(52,187)
5240 LINE (36,168)-(68,168)
5250 LINE (212,16)-(216,16)
5260 LINE (216,46)-(212,46)
5270 LINE (216,77)-(212,77)
5280 LINE (216,31)-(214,31)
5290 LINE (216,61)-(214,61)
5300 LINE (240,16)-(244,16)
5310 LINE (240,77)-(244,77)
5320 LINE (240,46)-(244,46)
5330 LINE (240,31)-(242,31)
5340 LINE (240,61)-(242,61)
5350 LINE (232,128)-(236,128)
5360 LINE (232,189)-(236,189)
5370 LINE (232,158)-(236,158)
5380 LINE (232,143)-(234,143)
5390 LINE (234,173)-(232,173)
5400 LINE (40,16)-(36,16)
5410 LINE (40,77)-(36,77)
5420 LINE (40,46)-(36,46)
5430 LINE (64,46)-(68,46)
5440 LINE (64,77)-(68,77)
5450 LINE (64,16)-(68,16)
5460 LINE (40,22)-(38,22)
5470 LINE (40,28)-(38,28)
5480 LINE (38,34)-(40,34)
5490 LINE (40,40)-(38,40)
5500 LINE (40,52)-(38,52)
5510 LINE (40,58)-(38,58)
5520 LINE (40,64)-(38,64)
5530 LINE (40,70)-(38,70)
5540 LINE (64,22)-(66,22)
5550 LINE (64,28)-(66,28)
5560 LINE (64,34)-(66,34)
5570 LINE (64,40)-(66,40)
5580 LINE (64,52)-(66,52)
5590 LINE (64,58)-(66,58)
5600 LINE (64,64)-(66,64)
5610 LINE (64,70)-(66,70)
5620 LINE (95,104)-(95,110)
5630 LINE (184,104)-(184,110)
5640 LINE (140,104)-(140,110)
5650 COLOR 5
5660 PSET (120,3):PRINT#1,"TEMPS:"
5670 PSET (24,80):PRINT#1,"P"
5680 PSET (30,80):PRINT#1,"R"
5690 PSET (36,80),1:PRINT#1,"O"
5700 PSET (42,80):PRINT#1,"F"
5710 PSET (56,80):PRINT#1,"V"
5720 PSET (62,80),1:PRINT#1,"I"
```






```
5730 PSET (68,80):PRINT#1,"T"
5740 PSET (232,80),1:PRINT#1,"O"
5750 PSET (238,80):PRINT#1,"X"
5760 PSET (244,80):PRINT#1,"Y"
5770 PSET (208,80):PRINT#1,"B"
5780 PSET (214,80),1:PRINT#1,"A"
5790 PSET (220,80).PRINT#1,"T"
5800 PSET (216,104):PRINT#1,"F"
5810 PSET (222,104):PRIMT#1,"U"
5820 PSET (228,104):PRINT#1,"E"
5830 PSET (234,104):PRINT#1,"L"
5840 PSET (132,80),1:PRINT#1,"S"
5850 PSET (138,80),1:PRINT#1,"A"
5860 PSET (144,80),1:PRINT#1,"S"
5870 PSET (102,80),1:PRINT#1,"C"
5880 PSET (110,80),1:PRINT#1,"C"
5890 PSET (160,80):PRINT#1,"F"
5900 PSET (166,80):PRINT#1,"U"
5910 PSET (172,80),1:PRINT#1,"I"
5920 PSET (178,80):PRINT#1,"T"
5930 PSET (184,80):PRINT#1,"E"
5940 PSET (24,108),1:PRINT#1,"G"
5950 PSET (74,108):PRINT#1,"D"
5960 PSET (16,164),1:PRINT#1,"A"
5970 PSET (24,164):PRINT#1,"V"
5980 PSET (74,164),1:PRINT#1,"A"
5990 PSET (82,164):PRINT#1,"R"
6000 LINE (96,191)-(184,152),7,B
6010 PSET (110,120):PRINT#1,"DISTANCE"
6020 PSET (120,140),1.PRINT#1,"RADAR"
6030 PSET (104,161),1:PRINT#1,"PROF "
6040 PSET (104,177),1:PRINT#1,"DIST "
6050 RETURN
10000 REM
10010 REM --- PROGR. PRINCIPAL ---
10020 REM
10030 FOR A=1 TO 10
10040 IF A>10 GOTO 10070
10050 IF A>0 AND A<11 THEN KEY(A) STOP
10060 NEXT A
10070 S=S+2
10080 IF M<10 THEN SP=8 ELSE SP=0
10090 IF S=60 THEN S=0:M=M+1
10100 COLOR 1
10110 DRAW"BM108,22":PRINT#1,STRING$(7,CH
R$(200))
10120 COLOR 10
10130 PRESET(108+SP,22):PRINT#1,M
10140 PRESET(148,22).PRINT#1,RIGHT$("00"+
RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),2)
10150 IF ST=1 THEN ST=0:RETURN
10160 REM
10170 REM - DISTANCE -
10180 REM
10190 BEEP
10200 DI(1)=DI(1)+VI(1)
10210 IF DI(1)>20 THEN DI(1)=DI(1)-20:DI(
0)=DI(0)+1:LINE(95+DI(0),97)-(95+DI(0),97
+6),6 ELSE GOTO 10240
10220 IF DI(0)/2=INT(DI(0)/2) THEN FL(0)=
FL(0)+1:LINE(225,129+FL(0))-(225+6,129+FL
(0)),6:PSET(224,129+FL(0)),7
10230 IF FL(0)>30 THEN CIRCLE(228,120),4,
10,,,4/3:PAINT(228,120),10
10240 IF SA(0)=1 THEN OX(0)=OX(0)+1 ELSE
GOTO 10490
10250 LINE(233,16+OX(0))-(233+6,16+OX(0))
,6
10260 PSET(232,16+OX(0)),7
10270 IF OX(0)>45 THEN PLAY"V1201C":CIRCL
E(236,8),4,6,,,4/3:PAINT(236,8),6:OX(2)=1
:GOTO 10290
10280 IF OX(0)>30 THEN CIRCLE(236,8),4,10
,,,4/3:PAINT(236,8),10
10290 IF OX(0)=80 THEN FI=4:RETURN
10300 IF K=1 THEN GOSUB 21010
10310 IF K=5 THEN K=1:GOTO 10340
10320 IC=INT(RND(1)*INT(50/((DI(0)/5)+1))
)+1
10330 IF IC=2 AND PF(0)>0 THEN INTERVAL O
FF:CT=INT(RND(1)*4)+1:GOSUB 21010
10340 IF CC>0 OR FT>0 GOTO 10390
10350 IF IC=1 THEN PN=PN+1.ON PN GOTO1037
0,10380,10370,10370 ELSE GOTO 10410
10360 GOTO 10410
10370 PLAY"V1201C":CIRCLE(108,72),4,6,,,4
/3:PAINT(108,72),6:CC=3:BT(0)=BT(0)+15:LI
NE(217,17)-(217+6,17+BT(0)),6,BF:GOTO 104
10
10380 PLAY"V1201C":CIRCLE(172,72),4,6,,,4
/3:PAINT(172,72),6:FT=3:GOTO 10410
10390 IF CC>0 TBEN CC=CC-1:IF CC=0 THEN FI=6
:RETURN
10400 IF FT>0 THEN FT=FT-1:IF FT=0 THEN FI=7
:RETURN
10410 IF VI(0)>0 THEN DI(2)=DI(2)-100
10420 IF DI(2)=0 THEN IF OB(1)>200 AND PF(1)
>=OB(1) AND VI(1)>0 THEN FI=8:COLOR 1:DRAW"B
M144,177":PRINT#1,STRING$(2,CHR$(200)):COLOR
 10:DRAW"BM144,177":PRINT#1," 000":RETURN
10430 IF DI(2)=0 THEN IF OB(1)<201 AND PF(1)
<=OB(1) AND VI(1)>0 THEN FI=8:COLOR 1:DRAW"B
M144,177":PRINT#1,STRING$(4,CHR$(200)):COLOR
 10:DRAW"BM144,177":PRINT#1," 000".RETURN
10440 IF DI(2)<100 THEN DI(2)=500.GOSUB 2201
0
10450 COLOR 1
10460 DRAW"BM144,177":PRINT#1,STRING$(2,CHR$
(200))
10470 COLOR 10
10480 DRAW"BM144,177":PRINT#1,DI(2)
10490 FOR A=1 TO 10
10500 IF A>10 GOTO 10530
10510 IF A>0 AND A<11 THEN KEY(A) ON
10520 NEXT A
10530 IF DI(0)>=88 THEN INTERVAL OFF:ON INTE
RVAL=150 GOSUB 22250 ELSE RETURN
10540 KEY(2) OFF:KEY(4) OFF:KEY(6) OFF:KEY(7
) OFF:KEY(8) OFF:KEY(9) OFF:KEY(10) OFF
10550 FI=1
10560 RETURN
11000 REM
11010 REM --- FERM./OUVERT. SAS ---
11020 REM
11030 IF CO=0 THEN GOSUB 11510 ELSE GOTO 110
50
11040 RETURN
11050 IF SA(0)=0 THEN SA(0)=1 ELSE GOTO 1111
0
11060 INTERVAL STOP
11070 COLOR 2
11080 CIRCLE(140,72),4,,,,4/3
11090 PAINT(140,72)
11100 RETURN
11110 SA(0)=0
```



```
11120 INTERVAL STOP
11130 COLOR 6
11140 CIRCLE(140,72),4,,,,4/3
11150 PAINT(140,72)
11160 IF PF(0)=0 AND OX(0)>30 THEN CIRCLE(23
6,6),4,2,,,4/3:PAINT(236,6),2:LINE(233,17)-(
239,76),2,BF:LINE(232,16)-(232,77),7:OX(0)=0
11170 IF PF(0)<>0 THEN FI=3
11180 INTERVAL ON
11190 RETURN
11500 REM
11510 REM --- CONTACT(ALU VOY ) ---
11520 REM
11530 FOR A=2 TO 10
11540 KEY(A) ON
11550 NEXT A
11560 COLOR 2
11570 LINE(41,17)-(47,76),,BF
11580 CIRCLE(44,8),4,,,,4/3
11590 PAINT(44,8)
11800 LINE(57,17)-(63,76),,BF
11610 CIRCLE(60,6),4,,,,4/3
11620 PAINT(60,8)
11630 LINE(217,17)-(223,76),,BF
11640 CIRCLE(220,8),4,,,,4/3
11650 PAINT(220,8)
11660 LINE(233,17)-(239,76),,BF
11670 CIRCLE(236,6),4,,,,4/3
11680 PAINT(236,8)
11690 CIRCLE(108,72),4,,,,4/3
11700 PAINT(108,72)
11710 CIRCLE(172,72),4,,,,4/3
11720 PAINT(172,72)
11730 LINE(225,129)-(231,166),,BF
11740 CIRCLE(228,120),4,,,,4/3
11750 PAINT(226,120)
11760 COLOR 6
11770 CIRCLE(140,72),4,,,,4/3
11760 PAINT(140,72)
11790 PUT SPRITE 30,(37,95),2,3
11800 PUT SPRITE 31,(37,151),2,3
11610 INTERVAL ON:CO=1
11820 RETURN
12000 REM
12010 REM --- PLONGER ---
12020 REM
12030 IF SA(0)=0 THEN FI=2
12040 IF FI=2 THEN RETURN
12050 IF PF(1)=1000 THEN RETURN
12060 INTERVAL STOP
12070 IF PF(0)=54 THEN A=0 ELSE A=1
12080 LINE(41,17+PF(0))-(41+6,17+PF(0)+5+A),
6,BF
12090 PF(0)=PF(0)+6
12100 PF(1)=(PF(0)*100)/6
12110 IF PF(1)>700 THEN CIRCLE(44,6),4,10,,,
4/3:PAINT(44,6),10:PF(2)=1
12120 INTERVAL ON
12130 RETURN
13000 REM
13010 REM --- REMONTEE ---
13020 REM
13030 IF PF(1)=0 THEN RETURN
13040 IF PF(1)=100 AND VI(1)<>0 THEN OX(0)=O
X(0)+1:LINE(233,16+OX(0))-(233+6,16+OX(0)),6
:LINE(232,16)-(232,77),7:GOSUB 15010
13050 IF OX(0)>59 THEN FI=4:RETURN
13060 IF PF(1)=100 AND VI(1)<>0 GOTO 13040
13070 INTERVAL STOP
13080 IF PF(0)=60 THEN A=1 ELSE A=0
13090 LINE(41,17+PF(0)-A)-(41+6,17+PF(0)-6),
2,BF
13100 PF(0)=PF(0)-6
13110 PF(1)=(PF(0)*100)/6
13120 IF PF(2)=1 AND PF(1)<800 THEN CIRCLE(4
4,8),4,2,,,4/3:PAINT(44,8),2:PF(2)=0
13130 IF PF(1)<500 AND VI(1)>6 THEN OX(0)=OX
(0)+1:LINE(233,16+OX(0))-(233+6,16+OX(0)),6:
PSET(232,16+OX(0)),7:GOSUB 15010
13140 IF OX(0)>59 THEN FI=4:RETURN
13150 IF PF(1)<600 AND VI(1)>6 GOTO 13130
13160 INTERVAL ON
13170 RETURN
14000 REM
14010 REM --- ACCELERATION ---
14020 REM
14030 IF PF(1)=0 THEN RETURN
14040 IF VI(1)=20 THEN RETURN
14050 IF PF(1)<500 AND VI(1)=6 THEN RETURN
14060 INTERVAL STOP
14070 IF VI(0)=54 THEN A=0 ELSE A=1
14060 LINE(57,17+VI(0))-(57+6,17+VI(0)+5+A),
6,BF
14090 VI(0)=VI(0)+6
14100 VI(1)=VI(0)/3
14110 IF VI(1)>14 THEN CIRCLE(60,8),4,10,,,4
/3:PAINT(60,8),10:VI(2)=1
14120 INTERVAL ON
14130 RETURN
15000 REM
15010 REM --- DECELERATION ---
15020 REM
```

Suite dans le prochain numero



LES NOUVEAUX HITS !
KONAMI
EGALEMENT DISPONIBLES :
- RAMBO
- SUPER RAMBO SPECIAL (Megarom MSX 2)
- SPACE CAMP
VAMPIRE KILLER
TM
PENGUIN ADVENTURE
TM
GAME MASTER
TM
ENJOY MORE!
NOUVEAUTÉS HAL :
- INSPECTEUR Z
- PLANETE MOBILE
- EGGERLAND MYSTERY N° 2
- MANETTE JOYBALL
Importés et distribués par
MAUBERT ELECTRONIC
49, bd Saint-Germain - 75005 PARIS - Tél. : 43.29.35.85 - Télex 203 939 F


MASTERTRONIC
MADNESS
Knight Tyme
MOLECULE MAN
POKER
BUMP
NINJA
RADZONE
Lap of the GODS
STORM
SPEED KING
CON-QUEST
MAD GAMES